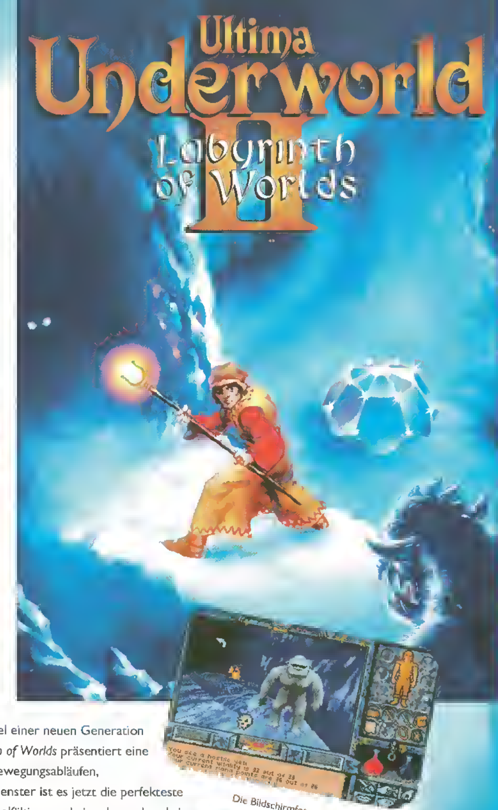

PC PLAYER
4/93
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
IN DIESER AUSGABE: Aktion: Stunt-Island-Kunstflieger gesucht • The 7th Guest: zwei CDs voller Adventure-Grafik • April, April: Der Scherzerkennungs-Wettbewerb • CONFIG.SYS: So optimieren Sie Ihr System • Syndicate: Bullfrogs neuer Strategie-Hit • Buzz Aldrin: Erster Test der NASA-Simulation
SPIELE-DISKETTE
BESTELLCOUPON IM HEFT
DM 5,80 ÖS 45 SFR 5,80 LFR 140,– HFL 7,25
TEST
XENOBOTS: DUELL DER ROBOTER
KNÜPPELDICK
● 28 PC-JOYSTICKS IM HÄRTE-TEST
KOMISCHER KOSMOS
● SF-ADVENTURES: SPACE QUEST V UND RINGWORLD
HEY! HE'S A CUTE LITTLE BUGGER! I THINK I'LL KEEP HIM.
ABENTEUER
DUNGEON-GUIDE
● KARTEN FÜR WIZARDRY 7 UND UNDERWORLD II
ROLLENSPIEL
JOYSTICK-TEST ■ SPACE QUEST V ■ RINGWORLD ■ MICROSOFT SOUND ■ UNDERWORLD II-LÖSUNG ■ JORDAN IN FLIGHT ■ ORIGIN FX ■ XENOBOTS ■ 7TH GUEST

der aufregende Nachfolger von "UNDERWORLD: *The Stygian Abyss*™!" Mehr als nur ein Verliesspiel!







Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

UNDERWORLD The Stygian Abyss™ wurde als erstes Spiel einer neuen Generation von Fantasy-Abenteuern begrüßt. *UNDERWORLD II Labyrinth of Worlds* präsentiert eine neue, verschärft realistische Optik. Mit noch fließenderen Bewegungsabläufen, detaillierteren Wesen und einem vergrößerten Bildschrim-Fenster ist es jetzt die perfekteste Spielumgebung für PC. Die Welt von *UNDERWORLD II* ist vielfältiger und einnehmender als je zuvor. Wir haben neue Geländeeigenschaften wie gleitende Böden, Wasserläufe und dünnes Eis hinzugefügt. Es gibt neue Zauberformeln wie *Shockwave* und *Portal*, üblere Fallen und neue Wessen, die Sie gerne selbst kennenlernen möchten...

Underworld II führt Sie über die bekannte Verliesumgebung hinaus. Tief in der Erde hat die Magie des Wächters die Grenzen der Realität gesprengt und den Weg zu acht neuen Welten jenseits von Britannia geöffnet. Eine Stadt im Eis begraben, ein schwebendes Schloß, ein altes Grab und mehr... Es ist an der Zeit, den Kampf fortzuführen. Machen Sie sich auf aus den Schloßhallen des Lord British in das *LABYRINTH DER WELTEN!*

A LookingGloss Technologies™ Design



Vertrieb in Europa: Electronic Arts. Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.

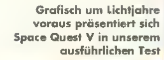


Darf ein Spiel politisch sein?

Stellen Sie sich vor, in Deutschland erschiene ein Spiel namens »Polizei-Einsatz«, das unter der Leitung eines echten Polizisten entstanden ist. So weit, so gut. Der Haken: Dieser Polizist ist der umstrittene Polizeichef der Stadt XYZ, dessen Truppe schon häufiger durch brutale Übergriffe, beispielsweise gegen Verkehrssünder und Demonstranten, aufgefallen ist. Als der Bürgermeister sich endlich entscheidet, den Polizeichef auszuwechseln, räumt dieser seinen Schreibtisch erst, als ihn ein Gericht per einstweiliger Verfügung dazu zwingt. Der Programmierer von »Polizei-Einsatz« sagt in seiner Presse-Mitteilung aber nur: »Der Mann weiß einfach alles über Polizeiarbeit und ist deswegen genau der richtige als Berater für unser Produkt«.
Genau dieses ist in den USA aber im Februar passiert. Sierra Online, bekannt durch diverse Quest-Spiele, hat sich als prominenten Berater für »Police Quest 4« ausgerechnet Daryl Gates, den ehemaligen Polizei-Chef von Los Angeles ins Haus geholt. Gates (weder verwandt, noch verschwägert mit Microsoft-Bill Gates) wird von vielen Schwarzen-Organisationen als einer der Verantwortlichen für die katastrophalen Rassenunruhen in L.A. gesehen. Gates war unter anderem Chef der vier Polizisten, die den Schwarzen Rodney King bei einer Verkehrskontrolle zusammenschlugen. Als diese Polizisten letztes Jahr freigesprochen wurden, brannten kurz darauf in L.A. ganze Stadtviertel.
Kaum war die Gates-Sierra-Connection in den USA bekannt geworden, trudelten auch die ersten Beschwerden auf dem Schreibtisch von Sierra-Boß Ken Williams ein.

Sierra vertritt einen ungewöhnlichen Standpunkt. Hier Auszüge aus Ken Williams offizieller Stellungnahme auf Compuserve (Auswahl und Übersetzung von der Redaktion): »Sierra ist ein Software-Hersteller, keine politische Organisation. (...) Wenn Hersteller nur die Dinge veröffentlichen würden, die ihrer Meinung entsprechen, wäre das die schlimmste Form von Zensur. Gates' Biographie war wochenlang an erster Stelle der New-York-Times-Bestsellerliste. (...) Seine Radio-Talkshow ist ein Hit. Viele Leute wollen hören, was er zu sagen hat, und sei es nur, um sich darüber zu beschweren. Ob man ihn liebt oder haßt, er bleibt ein Stück amerikanischer Geschichte. (...) Er weiß wesentlich mehr über den Krieg gegen Straßengangs und Drogendealer, als praktisch jeder andere Mensch auf der Welt. Ich glaube nicht, daß man jemanden, dessen Meinung man sich anhört, aktiv unterstützt. Ich unterstütze ihn nicht, noch bin ich gegen ihn. Das wäre in diesem Falle einfach nicht angebracht.«
Mr. Williams, dürfen wir diese Aussage so verstehen, daß Sie tatsächlich ein schlechtes Gewissen haben, wenn Sie Daryl Gates als Gallionsfigur Ihrer Produktlinie aufbauen? Schließlich sagen Sie nicht, »Gates ist ein netter, mißverstandener Kerl« oder »Gates ist nur technischer, aber nicht moralischer Berater von Sierra«. Nein, Sie geben einfach zu, daß Gates wegen seiner kontroversen Popularität angeheuert wurde.
Sicher hätte es auch viele andere Polizisten gegeben, die Ihren Entwicklern bei der Realitätsnähe der Police-Quest-Spiele in gleicher Qualität geholfen hätten.
Wir wünschen unseren Lesern eine angenehme Lektüre bei unserer vierten, garantiert überparteilichen und unpolitischen Ausgabe.

Ihr PC-Player Team


Grafisch um Lichtjahre voraus präsentiert sich Space Quest V in unserem ausführlichen Test


36



PC PLAYER



20
36
32
102
110



Unser Tips & Tricks-Teil bietet detaillierte Karten zu den Rollenspielen Underworld II und Wizardry VII

110



AKTUELL

SPIELE-TESTS



Zwei CDs voller Spielegrafik: Alles über das Mammut-Adventure The 7th Guest ab Seite



Ja, wo ist denn der Aprilscherz? Raten Sie mit bei unserem Wettbewerb



Konkurrenz für die Lemminge? Wir testen das neue Psygnosis-Denkspiel Creepers

Frische Bildschirmschoner im Test: Origin FX tritt gegen Data Beckers Alive an

Nach Populous II will Bullfrog mit Syndicate einen weiteren Strategie-Hit landen

RUBRIKEN

HARDWARE

SOFTWARE

TIPS & TRICKS

Preview von Syndicate

Geben Sie Ihre Skrupel bitte an der Garderobe ab: Acht gewissenlose Gesellen wollen die Welt unterjochen, indem sie menschliche Gefühle mit Computerhilfe beliebig manipulieren. Nette Jungs gewinnen beim neuen Bullfrog-Projekt »Syndicate« allenfalls den ehernen Blumentopf.

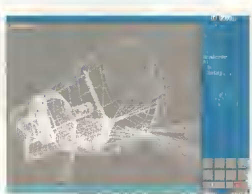


Nach Populous II wird auch Bullfrogs neuestes Spiel eine Grafik-Auflösung von 640 x 480 Pixeln bieten

MACHT HUNGER

Durch Manipulieren des Verhaltensmusters eines Agenten bestimmen sie dessen Vorgehensweise

Bullfrog programmiert wieder: In Kürze veröffentlicht Electronic Arts das jüngste Strategie-/Action-Spiel des englischen Teams. Der Titel des neuen Projekts: »Syndicate«. Bullfrog hat an diesem Projekt seit 18 Monaten gearbeitet. Die Grundidee entstand 1991 während eines kulinarisch-kreativen Treffens in einem Pizza-Hut-Restaurant. Die Mannen um Peter Molyneux sind vor allem für ihre Strategiespiele bekannt; die beiden »Populous«-Programme und »Powermonger« erfreuen sich auf PCs großer Beliebtheit. Syndicate bietet einen kleinen Seitensprung in punkto Spieldesign; auch die Präsentation unterscheidet sich von früheren Titeln des Teams.





Zuerst werden die Ausmaße eines Objekts per 3D-Software ausgetüftelt, bevor es ins Spiel übernommen wird

Das neue Programm bietet eine Mischung aus Strategie und Action. Welche Seite dabei die Oberhand behält, hängt ganz von den Vorlieben und Taktiken des Spielers ab. Die Story dreht sich um einen Apparat mit dem unschuldigen Namen Leonardo, der Implantate in den Nacken von Menschen verpflanzt. Einmal auf diese Weise präpariert, kann man das Verhalten des Trägers durch den Einsatz verschiedener Module beeinflussen. Leonardo wurde ursprünglich erfunden, damit die freiwilligen Implantat-Träger sich durch den Einsatz entsprechender Module in bestimmte Stimmungen versetzen können; allerdings gibt es auch Hintertürchen, mit denen sich die Träger gegen ihren Willen manipulieren lassen. Ziel des Spiels ist es, Stück für Stück die Weltherrschaft zu erringen, indem Sie Agenten einsetzen, deren Verhalten Sie durch Leonardo-Implantate steuern. Dummerweise gibt es sieben Rivalen, die exakt den selben Plan haben.

Ihre Kontrahenten werden in der Regel vom Computer gesteuert. Per Modem können auch mehrere menschliche Spieler anstelle von elektronischen Rivalen mitmischen. Bullfrog verhandelt gerade mit einigen Mailbox-Betreibern, damit sogar Partien möglich sind, bei denen sich acht Menschen gegenseitig das Leben schwer machen.

In allen Städten im Programm gibt es Telefonzellen, in denen man mit anderen Spielern Kontakt aufnehmen kann, um einen Pakt zu schließen. Wenn Sie mit einem Freund über Modem spielen, können Sie nie sicher sein, ob ein bestimmter Gegner vom Computer oder einem Menschen gesteuert wird. Das Programm trickst recht geschickt herum, wenn Sie mit einem Computerspieler Kontakt aufnehmen. Durch das

Analysieren Ihrer Eingaben sollen relativ intelligente Entgegnungen generiert werden; quasi ein bißchen künstliche Spielintelligenz als Dreingabe.
Jeder Agent, den man im Spiel kontrolliert, hat drei Charakterzüge. Je nachdem, wie man sie gewichtet, ändert sich sein Verhalten. Im einzelnen handelt es sich um Intelligence (Intelligenz), Adrenaline (Adrenalin) und Perception (Wahrnehmung). Wenn Sie die Intelligenz auf einen hohen Wert stellen, wird der Agent mehr Aktionen selbständig ausführen, als ihnen vielleicht lieb ist; ein Plus an Adrenalin stärkt hingegen seinen Drang nach jeglicher Art von Action. Ein Ablauf für eine Mission könnte z.B. so aussehen: Zuerst betonen Sie die Intelligenz, entdecken so die gesuchten Gegner schnell und spendieren dann eine Extradosis Adrenalin, damit Ihre Spielfigur im Kampf messerscharfe Reflexe besitzt. Die computergesteuerten Kontrahenten sind verblüffend intelligent. Wenn ein Gegner Ihre Figur mit einem Gewehr anmarschieren sieht, läuft er womöglich weg; versteckt man die Waffe, bleibt er hingegen stehen.
Viele Objekte im Spiel entstehen zunächst auf dem elektronischen Reißbrett einer 3D-Grafiksoftware. Um die akustische Seite auszuloten, heuerte Bullfrog einen Sound-Spezialisten an.

Operatien Trantar: Dieser Agent feckelt nicht lange herum

Im Spiel wird z.B. ein Agent unterschiedliche Schrittgeräusche hervorrufen, die vom Untergrund abhängen, auf dem er gerade wandelt.
Das wesentliche Feature an Syndicate ist das Verwenden »echter« Städte als Szenarien, die von Spielfiguren mit unterschiedlichen Persönlichkeiten bewohnt sind. Auch wenn man sich nur zurücklehnt und dem Spiel zusieht, bekommt man mit, wie die Stadt zum Leben erwacht. Die Reaktionen der Computerpassanten auf Ihre Spielfigur ändern sich unter den jeweiligen Umständen. Außerdem sind Sie im Spiel kein netter, vertrauenerweckender Kerl; wer ist das schon, dem es nach der Weltherrschaft gelüstet? **(hl)**



BULLFROG INTERN

Wir kennten den Chef des Bullfrag-Pregremmierteams für ein Stündchen vam Playtesting leseisen: Peter Malyneux verrät Insider-Infas aus der Entstehungsgeschichte ven Syndicate.

? Syndicate nähert sich langsam der Vallendung. Hat sich des Kanzept des Pragramms während der Entwicklungszeit sehr verändert?
Melyneux: Ursprünglich sallte des Spiel auf dem Amiga entwickelt werden, dach wir sind dann auf den PC umgestiegen. Durch den Wechsel mußten wir die gesamte Grafik ändern und heben uns debei um einen düsteren Stil bemüht.
Wir wallten ursprünglich die Agenten im Spiel ausschließlich durch die drei Chemikalien indirekt steuern. Ein Beispiel: Man befiehlt einem Cherekter, zu einem bestimmten Ort zu gehen und er weigert sich, weil er befürchtet, dart umgebracht zu werden. Beim Testspielen haben wir aber gemerkt, wie frustrierend es sein kann, wenn man dadurch in seine Entscheidungen eingeengt wird; elsa haben wir diesen Fakter entschärft. Der Spieler gibt jetzt recht kankrete Kemmandes; die Eigenständigkeit seiner Agenten ist immer nach de, eber mehr in den Hintergrund getreten.
Für unsere Verhältnisse haben wir uns im Laufe der Programmierarbeit aber sehr eng en des ursprüngliche Kenzept gehelten. Bei »Papulaus« war das genz anders; da änderte sich das Spieldesign ven Manat zu Manet.

? Welche Teile des Pregramms haben Euch am meisten Kapfzerbrechen bereitet?
Malyneux: Da wir eine ganze Stadt simulieren, war es das elltägliche Drumherum: Leute gehen zur Arbeit, fahren mit Zügen oder gehen spazieren. Wir haben es nicht vernünftig hingekriegt, eine Spielfigur die Straße überqueren zu lessen.
Das klingt vielleicht ein wenig bizarr, wenn man bedenkt, daß wir die restliche Stedt-Simulatian geschafft haben. Var gut zwei Manaten hatten wir eine Pregramm-Rautine, die dafür sergte, daß die Figuren nur dann die Straße überquerten, wenn kein Auta in Sicht war. Stett die kürzeste Raute zu wählen, spazierten sie aber quer über die Straße; bevar sie den Bürgersteig erreichten, kannte in der Zwischenzeit ein Auta aufgeteucht sein und sie überrallen. Mamenten haben wir des Prablem sa geläst: Sefern sie nicht gerade bedraht werden, überqueren die Spielfiguren die Streßen nur an Ampeln eder speziellen Kreuzungen.

? Wie lange habt Ihr insgesamt en dem Prejekt gearbeitet?
Malyneux: Nach 18 Manaten sind wir jetzt fest fertig, aber wir breuchen nach Zeit fürs Pleytesting und die Suche nach Bugs. Wir kännten immer noch weiter en Deteils beim Spieldesign feilen, aber jetzt ist ein Punkt erreicht, an dem ich »Stapl« gesagt habe. Nach ein weiteres Feature macht ein Spiel nicht unbedingt besser, aber euf jeden Fall kemplizierter. Anfengs heben drei Pragrammierer eusschließlich en Syndicate gearbeitet; jetzt gegen Ende hält es sieben Persenen rund um die Uhr beschäftigt.

? Würdest Du Syndicate als einmelig beschreiben? Oder gibt es Ähnlichkeiten zu Euren Papuleus-Pragrammen?
Melyneux: Ich denke schan, daß es ein pear Parallelen zu Papuleus gibt. Es ist immer leicht, ein Spiel in den Himmel zu leben und jedem erzählen, daß es des ariginellste sei, wes man je auf die Beine gestellt habe.
Pepulaus war etwes für Strategie-Fens. Syndicate sell aber ellen Spielern gefallen, egal, ab sie Actian, Strategie ader Simulatianen verziehen. Zuerst wellten wir aus Syndicate ein Actienspiel machen. Aber dann kamen wir auf die Idee mit den drei Werten für Adrenalin, Wahrnehmung und Intelligenz. Dreht men einen van ihnen vall euf, ändert sich die Vargehensweise der Spielfigur, wadurch die strategische Nete dazugekammen ist.

Preview von Simon the Sorcerer

HOKUSPOKUS

Horrorsoft wird handzahm: Die Macher der grausigen »Elvira«-Rollenspiele arbeiten jetzt an einem putzigen Adventure.

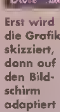
Horror ade, Scheiden tut weh: Nach dem mäßig erfolgreichen »Waxworks«, das allenfalls durch seine betont blutrünstige Grafik auffiel, wendet sich Mike Woodroffe fürs erste vom groben Grusel ab. Der Chef des englischen Programmierteams Horrorsoft gibt sich die Ehre, seine neue Zweitfirma namens Adventure Soft vorzustellen. Statt derber Rollenspielereien sind jetzt jugendfreie Abenteuerfreuden im Stile der Lucasfilm-Titel angesagt. Im Sommer soll mit »Simon the Sorcerer« das erste Grafik-Adventure von Woodroffes Mannen erscheinen. Welche Softwarefirma das Programm veröffentlichen wird, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.



Mit schönen Grüßen von Guybrush: Menü und Bedienung erinnern herzlich an Monkey Island II

Held des betont humorvollen neuen Spiels ist der Knabe Simon. Durch ein Dimensionsportal betritt er eine fantastische Welt, in der er den »Großen Calypso« retten soll. Um diesen Meister der magischen Künste den Fängen des bösen Sordid zu entreißen, muß unser Simon aber erst einmal selber Zauberer werden. Der örtliche Gildenmeister hat ein paar Aufträge auf Lager, die unser Held zunächst ausführen muß.





Erst wird die Grafik skizziert, dann auf den Bildschirm adaptiert

Im unteren Bildschirm-Drittel befinden sich die Inventaranzeige und neun Verben. Indem man erst auf ein Verb (z.B. »Open«) und dann auf einen Gegenstand mitten in der Grafik klickt (wie wär's mit einer Tür?), werden Kommandos gebildet. Bei dieser Lucasfilm-kompatiblen Bedienung ist also kein Textgetippe notwendig. An Programm Projekt arbeitet Mike Woodruffe zusammen mit seinem 20-jährigen Sohn Simon (Namensähnlichkeiten wahrscheinlich beabsichtigt). Beim possierlichen Ambiente soll die Puzzledichte nicht zu kurz kommen. Die Designer legen wert darauf, daß der Spieler möglichst viel Flexibilität beim Lösen der Probleme hat. Großzügige Bereiche des Szenarios kann man von Anfang an besuchen, um die Sackgassen-Gefahr in Grenzen zu halten. Dazu kommen ein paar Action-Einlagen wie z.B. das exakte Nachgehen eines schmalen Pfads.

Das Adventure hat zur Stunde etwa 75 Räume; diese Zahl kann sich aber ändern, da Simon the Sorcerer noch einige Monate lang in Arbeit sein wird. Es ist das erste Programm, das Woodruffes Team speziell auf PCs entwickelt. Frühere

Klein-Simon muß sich mit dem bösen Zauberer Sordid messen

Titel wie Waxworks entstanden zunächst auf den Heimcomputern Atari ST und Amiga, bevor sie dann für den PC umgesetzt wurden. Neben den Programmierern arbeiten alleine vier Grafiker an dem Spiel, dessen visueller Feinschliff die zahlreichen geschmeidigen Animationen sein sollen. Nachdem die letzten Horrorsoft-Rollenspiele komplett in Deutsch erschienen sind, kann man sich auch zarte Hoffnungen auf eine übersetzte Version von Simon the Sorcerer machen.

(Derek dela Fuente/hl)





Preview von The 7th Guest

Ein unheimliches Haus, ein dämanischer Spielzeugfabrikant und sechs Leichen im Keller – werden Sie als siebter Gast ein ähnliches Schicksal nehmen?

UNGEBETENE GÄSTE

Sie haben schon ein CD-ROM und suchen einen Titel, der das Medium endlich ausnutzt? Sie haben noch kein CD-ROM, suchen aber noch ein Argument, um sich selbst zum Kauf zu überreden? Die amerikanische Newcomer-Firma Trilobyte könnte in wenigen Wochen die Antwort auf beide Fragen liefern. »The 7th Guest« ist ein umfangreicher Software-Thriller, der gar nicht auf eine einzige CD gepaßt hat. Ganze zwei CDs wurden mit über einem Gigabyte (das sind tausend Megabyte) an Video-Sequenzen, Sprache und Musik gefüllt. Und die Handlung ist so gruselig, daß die CD im Laufwerk gefriert...

Henry Stauf, ein Landstreicher, Einbrecher und Mörder, hatte eines Nachts Visionen von Puppen, Puzzlen und anderen Spielzeugen. Er baute die Spielsachen nach, verkaufte sie, und wurde reich. Jedes Kind in der Stadt wollte Spielzeug von Stauf haben. Doch dann raffte eine unbekannte Krankheit alle Kinder in wenigen Wochen dahin. Noch bevor Stauf zur Rechenschaft gezogen werden konnte, nahm er sich das Leben. Doch vorher sandte er noch Einladungen an sechs illustre Bewohner der Stadt, damit sie auf einer Dinner-Party sein Geheimnis entdecken und sein Erbe antreten. Die sechs Besucher gingen am vereinbarten Abend ins Haus... und wurden nie wieder gesehen. Nun treten Sie als siebter Gast in das Foyer der verwunschenen Villa, versuchen Staufs gigantisches Rätsel zu knacken und werden schon bald von seltsamen Visionen und unnahbaren Geistern geplagt.

Nach solchen Vorgeschichten erwartet man meistens einen tollen Film und bekommt auf dem PC-Bildschirm doch nur ein »normales« Abenteuer oder Rollenspiel mit klassischer PC-Grafik zu sehen. Anders bei »The 7th Guest«: Die Programmierer haben das Feinste vom Feinsten eingesetzt, um einen möglichst film-ähnlichen Look zu realisieren. So unter-



Herr Ober, da ist ja ein Gesicht in meiner Suppe! Durch die Verquickung von Real- und Computergrafik erreichen die Programmierer kinoähnliche Effekte.



Gehm'se dem Mann am Klavier nach'n Bier. Immer? Nicht immer. Aber immer öfter.



Die Vorgeschichte läßt sich in einem Buch nachlesen, das sich selbst umblättert



Hat dieser Gast das Geheimnis gelöst? Oder ist der versteckte Geldkoffer nur eine weitere Falle?



Im Keller hat der verrückte Spielzeugmacher ein seltsames Labor eingerichtet

stützt das Programm Super-VGA-Karten in einer Auflösung von 640 mal 480 Punkten bei 256 Farben für photorealistische Bilder wie beim Golfspiel »Links 386 Pro«. Die irrsinnige Datenmenge dieser Auflösung kann aber nur von einem schnellen 386- oder einem 486-Computer bewältigt werden. Deswegen ist auch eine normale VGA-Version auf der CD enthalten, die natürlich lange nicht so eindrucksvoll wirkt. Auch beim Sound haben die Entwickler zugeschlagen: Eine Soundblaster-Karte (oder kompatible) ist notwendig, um die Sprache wiederzugeben; dafür haben die Programmierer die Sprache mit mehr Aufwand (22 KHz) gesampelt als bei »normalen« Soundblaster-Spielen.

Wenn Sie durch das Haus gehen, werden hunderte unterschiedlicher Videosequenzen abgespielt. Diese sehen größtenteils so verblüffend realistisch aus, daß Sie eines nicht merken werden: Dieses Haus gibt es gar nicht, noch nicht mal als Bühne für die Schauspieler. Vielmehr haben die Programmierer jeden einzelnen Raum bis hin zum kleinsten Ziegel in einem CAD-Programm »gebaut« und jedes Bild vom Computer berechnen lassen. Ganze zwei Jahre ackerten die Hochleistungs-Computer von Trilobyte, bis ein kompletter Spielfilm von knapp anderthalb Stunden Länge in Computer-Grafik fertiggestellt war. Im Haus begegnen Sie auch den Geistern der ersten sechs Gäste. Diese werden von echten Schauspielern gespielt, die mit Videokameras gefilmt und dann in die Computer-Grafik einkopiert wurden. Insgesamt kommen 36 weitere Minuten Animation dazu. Würde man also die CDs von Anfang bis Ende ohne Zwischenstop spielen, würden über zwei Stunden Film auf Ihrem PC ablaufen; aber da Sie ja zahlreiche Puzzles lösen müssen, werden Sie wesentlich länger bis zum Ende brauchen.

Noch basteln die Programmierer an den Puzzles, die das gefilmte Geisterhaus zu einem echten Spiel machen sollen. Auf einer Demo-CD, die uns der Vertrieb Virgin Software zur Verfügung stellte, waren zwar schon zahlreiche Filmszenen anzusehen und einige Räume des Hauses begehbar, spielerisch war der Titel aber noch weit von der Fertigstellung entfernt. Ihr CD-ROM sollten Sie trotzdem schonmal anwärmen; geplant ist, den Titel um Ostern herum in die Geschäfte zu liefern. (bs)



Eine Dinnerparty mit vielen Rätseln: Der Kuchen muß beispielsweise in sechs genau gleiche Teile (inklusive der Symbole) geschnitten werden, sonst wird der Hausherr böse.

Preview von Unlimited Adventures

DESIGNER DUNGEONS

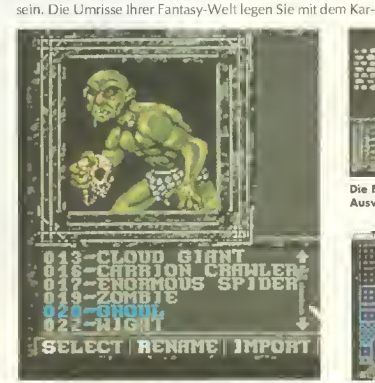
Vor ein paar Jahren setzte SSI reihenweise Standards für Computer-Rollenspiele. In der Ära vor »Ultima Underworld« galten die Umsetzungen der »AD&D«-Brettspiele als das Nonplusultra für Fantasy-Fans. SSI produzierte diese Monster-und-Helden-Epen quasi am Fließband. Die Grafik war ebenso mittelmäßig wie die Abwechslung von Titel zu Titel, aber in punkto Spieltiefe und Anspruch machte keiner diesen Programmen etwas vor. »Pool of Radiance«, »Champions of Krynn« und »Pools of Darkness« gehören zu den populärsten Vertretern der Serie.

Programmieren – wer braucht das? Mit dem neuen Construction Set von SSI sollen auch Basic-Muffel tolle Rollenspiele basteln können.

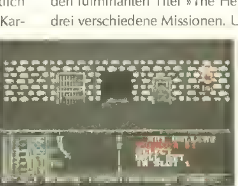
Nachdem SSI an einem neuen Rollenspiel-System arbeitet, dessen erster Titel »Dark Sun« in Kürze erscheint, gibt es zum Abschied der alten AD&D-Generation eine Art Fantasy-Baukasten. »Unlimited Adventures« hält, was der Name verspricht: Auch hartnäckige Programmier-Muffel können hier durch einfaches Anklicken ihre eigenen Rollenspiel-Welten entwerfen.

Die Freiheiten beim Do-it-yourself-Design sollen beachtlich sein. Die Umrisse Ihrer Fantasy-Welt legen Sie mit dem Karten-Editor fest. Mehrere solcher Gebiete werden zu einer großen Spielwelt zusammengefaßt; Teleporter oder Treppen dienen als Durchgänge von Abschnitt zu Abschnitt. Sie können an beliebigen Stellen Kämpfe mit Monstergruppen vorsehen. Eine Art Charakter-Datenbank enthält über 100 Gegnertypen; dazu gibt es eine Grafiksammlung mit etwa 250 AD&D-Bildern, die Sie in Ihr Spiel einbauen dürfen. Die handgemachten Szenarien werden im Playtesting-Modus schnell angespielt, um Schwächen rasch zu entdecken und auszumerzen. Als wär's ein richtiges Profispiel, werden die gebastelten Welten mit einer sechsköpfigen Rollenspiel-Party erkundet. Alle wichtigen Features der AD&D-Programme soll der Editor beherrschen; einfache Anklick-Bedienung wird bei aller Komplexität für komfortables Dungeonbasteln sorgen. Quasi als Bonus-Track mit dem »Guckt mal, was man mit diesem Programm alles machen kann«-Effekt wird ein komplettes neues AD&D-Spiel mitgeliefert. Es trägt den fulminanten Titel »The Heirs to Skull Crag« und bietet drei verschiedene Missionen. Unlimited Adventures soll im April erscheinen. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version wird wahrscheinlich einige Wochen später folgen. Das Programm hat natürlich einen scharfen Konkurrenten im »Bard's Tale Construction Set«, verspricht aber mehr Flexibilität und bessere Bedienung als der Rivale von Interplay. Sobald Unlimited Adventures fertig ist, werden wir Sie in einem ausführlichen Test informieren, wer die Nase im Dungeon-Duell vorne hat. **(hl)**

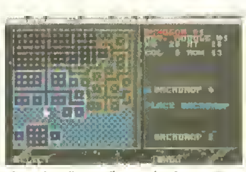
Kleines Probespiel mit der neuesten Eigenkreation



Der Monster-Editor hat's in sich: Ghoul oder Zombie, das ist hier die Frage...



Die Bilder-Bibliothek bildet eine große Auswahl an Grafiken



Sie malen die Landkarte; das Programm setzt die Umrisse in eine Fantasywelt um

INTER SOFT

Bestellannahme

MONTAG – FREITAG 9 – 18 / SAMSTAG 9 – 13 Uhr

TELEFON: 0581 – 5006

TELEFAX: 0581 – 14461

TOP TEN

Titel		Preis
Indiana Jones 4	DV	89,50
1 8 6 9	DV	79,50
Der Patrizier	DV	81,50
History Line 1914 - 1918	DV	79,50
Das schwarze Auge	DV	80,50
Civilization	DV	84,50
Bundesliga Manager Pro Ed	DV	81,50
F 18 Falcon 3.0 ^	DA	88,50
Monkey Island 2	DV	81,50
Links 386 Pro	DA	81,50

NEUHEITEN

Titel		Preis
BATTLECHESS 4000	DA	70,50
BATTLE TEAM BUNDLE(Battle Isle + Data Disk 1)	DV	73,50
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	73,50
FALLEN EMPIRE	DV	112,50
INCREDIBLE MACHINE	DV	69,50
LEMMINGS 2	DA	81,50
RAGNAROK	DA	94,50
SPACE QUEST 5	DV	69,50
STREETFIGHTER 2	DA	88,50
THE GREATEST BEAUJOLLY(Dune, Shuttle Lure of Temp)	DV	85,50
TRISTAN PINBALL	E	69,50
X - WING	E	83,50

PREISLISTENAUSZUG

Titel		Preis
Aces of the Pacific	DA	76,50
Air Traffic Control	E	84,50
Alone in the Dark	DV	96,50
Amberstar	DV	82,50
A T A C	DA	82,50
AV 8 B Harrier Assault	DA	99,50
B 17 Flying Fortrass	DA	89,50
Burning Steel	DV	82,50
Car + Driver	DA	75,50
Contraptions	DA	48,50
Curse of Enchantia	DV	88,50
D - Generation	DA	47,50
Dark Seed 1,5	DV	71,50
Dune 2	DA	90,50
Dynablastar	DA	69,50
Elf	DV	71,50
Erben des Throns	DV	79,50
Front Page Football	E	70,50
Goblilins 2	DV	92,50
Harrier Jump Jet	DA	85,50
Inca	DV	95,50
Jimmy White Snooker	DA	65,50
Kings Quest 6	DV	80,50
Legend of Kyrandia	DV	65,50
Lethal Weapon	DV	75,50
Lost Files of Sherlock Holmes	DV	73,50
Mad TV Data Disk	DA	30,50
Might & Magic 4	DV	81,50
Nigel Mansall	DA	73,50
Nyet 3	DV	64,50
On the Road	DV	69,50
Paladin 2	DA	49,50
Quest of Glory 3	DV	68,50
Sacret Weapons of the Luftwaffe	E	76,50
Sim Life	DA	70,50
The Legend of Myra	DA	80,50
Trivial Pursuit	DV	75,50
Ultima Underworld 2	DA	74,50
Valhalla	E	64,50
Ween	DV	95,50
Zak MacKracken	DV	50,50
4 - D - Sports Boxing	DA	32,50
4 - D - Sports Driving	DA	32,50

NICE PRICE

CEBIT-SONDERANGEBOT

Gilt nur für Bestellungen in der Zeit vom 24.03. - 31.03.93

Titel		Preis
AIRBUS A 320	DA	85,50
CAMPAIGN	DA	67,50
COMANCHE	DV	84,50
F 15 STRIKE EAGLE 3	DA	82,50
FORMULA ONE GRAND PRIX	DA	82,50
HUMANS	DA	55,50
K G B	DV	60,50
STAR TREK	DV	65,50
TASK FORCE 1942	DA	83,50
WAYNE GRETZKY 3	E	79,50

SPIELE-SAMMLUNGEN

Titel		Preis
AIR COMMANDER (Apacha Strike, F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle, F 16 CombatPilot, Fighter Bomber + Mission Disk)	DA	72,50
AIR LAND SEA (688 Attack Submarine, Indianapolis 500, Stormovik)	DA	75,50
BARD'S TALE TRILOGY (Bard's Tale 1, 2 und 3)	DA	75,50
BITMAP BROTHERS VOL. 1 (Cadaver + Pay off, Speedball 2, Xenon)	DA	59,50
DREAM TEAM (Simpsons, Terminator 2, WWF Wrestlemania)	DA	64,50
FANTASTIC WORLDS (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	DA	82,50
STRATEGY MASTERS (Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur)	DA	74,50
ULTIMA TRILOGY 2 (Ultima 4, 5 und 6)	DA	76,50

LOW BUDGET

Titel		Preis
Berlin 1948 East vs. West	DA	24,50
Flight Simulator 2	DA	25,50
Go for Gold	DA	29,50
Heroes of the Lanca	DA	29,50
Jack Nicklaus Golf	E	28,50
Lombard Rac Rallya	E	28,50
M. U. D. S.	DA	24,50
Moonwalker	DA	25,50
Oil Imperium	DV	24,50
Paperboy	E	28,50
TV Sports Football	E	29,50

INTERSOFT GmbH,
Gr. Liederner Str. 27,
3110 Uelzen

IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten.
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN
Versandkosten: Vorkasse 5,– DM, UPS 9,– DM, POST 8,– DM zuzüglich Nachnahmegebühr. Ausland Vorkasse 15,– DM Ab 300 DM versandkostenfrei. Gesamtpreisliste kosntelos - Händleranfragen erwünscht.



Der Pokal entlohnt für das gefährliche Rennen.

Weltraum in Cinemascope: Schon jetzt stehen wunderbare Panorama-Szenen für Cyberrace.

Schnelles Race im Cyberspace

Das Adventure »Darkseed« gehört zum gruseligsten, was man auf Festplatten antreffen kann – nicht wegen der blutigen Grafik sondern wegen der grausigen Puzzles und unlogischen Dialoge. Die Programmierer von Darkseed lassen glücklicherweise das Adventure-Genre links liegen und basteln an einer futuristischen Renn-Simulation namens »Cyberrace«, das gleichzeitig in einer Disketten- und einer erweiterten CD-ROM-Version erscheinen soll. Um einen überzeugenden futuristischen Look hinzukriegen, engagierten die Cyberdreams-Programmierer den anerkannten Designer Syd Mead, der beispielsweise die Kulissen für den Film »Blade Runner« entwarf. Erste Bildschirmfotos von diversen Aliens und Weltraumszenen sehen recht vielversprechend aus, doch vom eigentlichen Rennen gab es bisher nichts zu sehen. Die Programmierer wollen ein Voxel-System, ähnlich wie beim Hubschrauber-Knüller »Commanche« verwenden, um die Rennstrecken darzustellen. Spätestens im Sommer sollten Sie cyberracen können, jedenfalls wenn Sie mindestens einen 386er und eine VGA-Karte besitzen.

Tischlein deck Dich

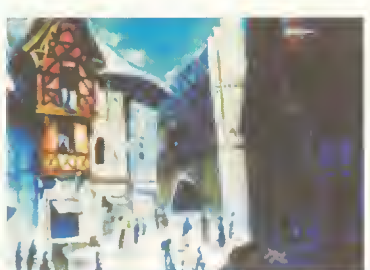
Sanfte Musik erweckt Sie, dezenter Lampenschein weist den Weg zum Bad. Die Haare noch duschnaß, dringt auch schon verführerischer Kaffeeduft an Ihr Näschen. Die Rolläden wurden wie von Geisterhand aufgezogen, die Lichter im Schlafzimmer sind längst verloschen. Diesen Traum läßt die Grewe Computertechnik GmbH aus Recklinghausen mit »Magic Control« und »Media Link« Wirklichkeit werden. Mit einer Infrarot-Fernbedienung steuern Sie Schaltsteckdosen (an die beliebige Elektrogeräte anschließbar sind) oder Ihren PC, auf dem eine Steuersoftware unter Windows läuft. Diese wiederum ist in der Lage, auch selbständig zeitgesteuert Befehle über ein Infrarotmodul abzusenden. Mikroprozessorgesteuerte Relaisstationen übertragen die PC- oder Fernbedienungsbefehle in alle Räume. Das Magic Control-Startpaket (bestehend aus dem PC-Interface, einer Relaisstation sowie einer Schaltsteckdose) kostet 898 Mark. Media Link, die nur 278 Mark teure Light-Version von Magic Control, ist auf einen Raum beschränkt und erlaubt keine PC-Steuerung per Fernbedienung.

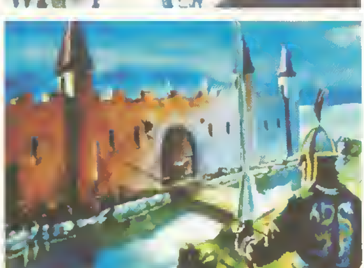
Ab jetzt »zappen« Sie sich nicht nur durch Fernsehprogramme, sondern auch noch durch alle Elektrogeräte Ihrer Wohnung

CD-Patrizier

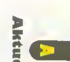
Das Ringen um Ruhm, Ehre und viel Geld als Hansekaufmann hat der Gütersloher Firma Ascon einen kapitalen Erfolg beschert: »Der Patrizier« gilt als einer der besten und erfolgreichsten Titel aus dem Genre der Wirtschaftssimulationen. Das komplexe Handelsspiel wird demnächst in einer neuen, verbesserten CD-ROM-Version wiederkehren.

Der CD-Patrizier wird mit 129 Mark um einen Zehner teurer ausfallen als sein Disketten-Schwager, doch Ascon verspricht dafür mehr als eine schnöde Umsetzung des Floppy-Vorbilds. Beim Spielprinzip wird es keine großen Änderungen geben, aber Grafik und Sound sollen das Medium tüchtig ausnutzen. Zahlreiche neue bildschirmfüllende Animationen sind ebenso im Gespräch wie Musikbegleitung, die in bester Digi-Qualität direkt von der Compact Disk gelesen wird. Diese Version wird aber nur auf PCs laufen, die neben dem CD-ROM-Laufwerk mindestens mit einem 386-Prozessor und 4 MByte RAM ausgestattet sind.





Keine Rücksicht auf die Megabytes: Bei der CD-ROM-Version vom Patrizier dürfen sich die Grafiker austoben





Endzeit-Ambiente unter stählernem Himmel: Comic-Profi Dave Gibbons ist am Grafik-Design von Beneath a Steel Sky beteiligt

Aus einer Fliege einen Wal machen

Die Firma »Neo«, deren Erstlingswerk »Flies« vor kurzem bei Rainbow Arts erschien, bastelt an einem taufrischen Weltraum-Handelsepos namens »Whale's Voyage«. Erste Bilder versprechen zudem einen kompletten Rollenspiel-Teil, der in die Handelsflüge eingebunden wird. 30 verschiedene Handelsgüter und 80 Personen, mit denen Sie anregende Konversation betreiben können, werden uns von den Programmierern in Aussicht gestellt. Der Handelsraumer Whale soll im Frühsommer durchstarten.



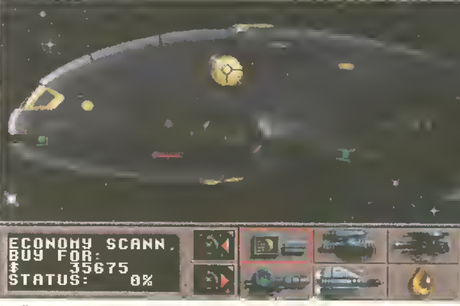
Fragen Sie nicht, wer diese freundliche Dame sein soll – die Programmierer haben uns das Bild kommentarlos geschickt

Der stählerne Himmel

Wer sich mit Comics ein wenig auskennt, hat schon mal von Dave Gibbons gehört. Dave hat unter anderem das Epos »Watchmen – Die Wächter« gezeichnet, einen der besten Comics der achtziger Jahre. Jetzt beschäftigt er sich mit Computerspielen und ist als Co-Designer und Grafiker zum Programmierteam Revolution (»Lure of the Temptress«) gestoßen. »Beneath a Steel Sky« heißt das SF-Adventure, bei dem ein Mann namens Robert Foster nach seiner wahren Identität sucht und dabei vom Super-Computer LINC, der die ganze Stadt kontrolliert, verfolgt wird. Das Spiel soll im Sommer erscheinen und gegenüber dem Vorgänger Lure of the Temptress wesentliche Verbesserungen erhalten. Revolution-Chef Charles Cecil sagt: »Wir haben eine Menge von Lure gelernt. Diesmal haben wir ein Jahr lang das Spiel entworfen, bevor wir eine Zeile Programm geschrieben haben. Während der Zeit hat uns Dave eine Menge beigebracht. Beneath a Steel Sky wird viele Elemente enthalten, die niemand zuvor benutzt hat. Wir wollen keine Realität nachbilden, wir wollen einen neuen Stil erfinden.«. Wie schnell man seine Meinung ändern kann: Lure of the Temptress sollte noch »die Realität nachbilden«.

NICHTS ALS SHAREWARE-SPIELE

Wer nicht viel Geld für das Spielvergnügen ausgeben will, greift gerne auf Shareware-Spiele zurück. Wer auch hier die Fachberatung schätzt, kann sich jetzt an einen Shareware-Händler wenden, der nichts als Spiele in seinem Sortiment hat. Jürgen Henseler von »Mad Data« in Düsseldorf kennt sich mit seinem Angebot gut aus und hat einen sehr ordentlichen Katalog zusammengestellt, in dem in Kurzbeschreibungen Aussagen über Qualität und Inhalt der Programme zu lesen sind. Außerdem gibt es bei Mad Data mehrere Spezial-Pakete, in denen Shareware-Spiele für besonders wenig Geld zu haben sind.



Handlungsreisender in Sachen Science-Fiction: Das Raumschiff »Whale«

Elisabeth, es war so nett

Stellen Sie sich vor: Europa, anno Domini 1558. Während der Krieg zwischen Spanien und Frankreich tobt und das Habsburger Reich dahinsiecht, schlägt für die englische Königin Maria I. das letzte Stündchen. Nachfolgerin der Monarchin mit dem lieblichen Spitznamen »Bloody Mary«, wird Elisabeth, die Tochter von Heinrich VIII.

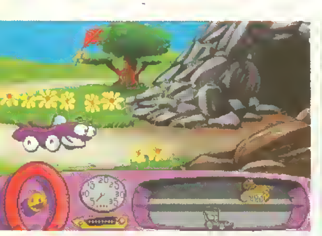
Dieser hochgradig hektische Handlungsrahmen steht im Mittelpunkt von Ascons neuem Strategiespiel »Elisabeth I.«. Als getreuer Untertan sollen Sie helfen, die politische und wirtschaftliche Stellung Englands zu verbessern. Zu diesem Zweck wird gekauft und verkauft, in zwölf Städten gibt es je bis zu drei Handelspartner und lästige Mitbewerber sollten ausgebootet werden. Bis zu vier Personen dürfen sich an den elisabethanischen Ränkespielen beteiligen; Computergegner gibt's natürlich auch. »Elisabeth I.« soll im



Nach dem »Patrizier« will Ascon mit »Elisabeth I« einen weiteren Historien-Hit landen

Sommer sowohl auf Diskette als auch für CD-ROM erscheinen. Letztere Version bietet mehr aufgemotzte Grafik.

geschrieben. So warten wir denn gespannt auf Rons neues Spiel für Erwachsene, Geheimname »Ultimate Adventure«. Mit dem Projekt, von dem Ron noch nicht einmal das Thema verrät, ist aber nicht vor Anfang 1994 zu rechnen.



Putt Putt, das kleine lila Auto, möchte gerne am großen Straßenumzug teilnehmen



Auf Fatty Bear wartet eine ganz besondere Geburtstags-Überraschung

Was geschah mit Ron Gilbert?

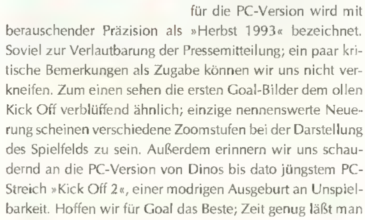
Er ist einer der beliebtesten Adventure-Autoren in Deutschland: Mit den beiden »Monkey Island«-Spielen hat sich Ron Gilbert einen Ruf als intelligenter Programmierer mit Witz gemacht. Auch sein Erstlingswerk »Maniac Mansion« steht hoch im Kurs der Spiele-Fans. Rons bisherige Bestseller erschienen allesamt bei Lucasfilm Games, doch inzwischen hat er sich selbstständig gemacht. Seine neue Firma »Homungous Entertainment« hat sich im kühlen Bundesstaat Washington angesiedelt. Dort produziert Rons neue Truppe Lern-Adventures für Kinder, die »Junior Adventures«. Der erste Titel »Putt Putt joins the Parade« ist schon erschienen, das zweite Spiel »Fatty Bears Birthday Surprise« ist wahrscheinlich im Frühjahr fertig. Die witzig gemachten Spiele haben keine Puzzles im klassischen Sinn und sind für Kinder von drei bis sieben Jahre

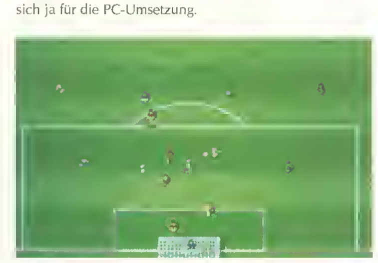
ICE ICE BABY

Mit dem Sport-Strategiespiel »Bundesliga Manager Professional« besetzte Software 2000 im letzten Jahr permanent die vorderen Plätze der Hitlisten. Das Programm fand soviel Anklang, daß es zum meistverkauften Spiel mutierte, das in Deutschland geschrieben wurde. Weitab vom grünen Rasen steht beim Nachfolgespiel »Eishockey-Manager« der ebenso rauhe und schnelle Mannschaftssport im Mittelpunkt, der immer mehr Anhänger findet. Im Dunstkreis der Eishockey-WM, die dieses Jahr in Deutschland ausgetragen wird, bietet dieses Programm eine Fülle von eiskalten Details. Sie trainieren eine Vereinsmannschaft der Eishockey-Bundesliga, dürfen als Nationalcoach aber auch eine komplette Weltmeisterschaft miterleben. Bis zu vier Spieler können mitmachen; es gibt sechs Schwierigkeitsgrade und drei Ligen inklusive Play Off, Abstiegsrunden, DEB-Pokal und Europacup. Geld kommt nicht nur durch Zuschauereinnahmen in die Vereinskasse, sondern vor allem dank Sponsoren und dem Verhökern von TV-Übertragungsrechten. Der umfangreiche Statistikteil führt Bestenlisten in 20 Kategorien. Liebhaber von Sport-Strategiespielen müssen noch ein wenig auf das Bodycheck-Festival warten. Pünktlich zum Start der Weltmeisterschaft im April erscheint zunächst die Amiga-Version; die PC-Umsetzung könnte sich bis zum Mai verzögern.

Tooor!

Ist Dino Dini A) ein Speiseeis-Markenname, B) Hersteller von Designer-Klamotten oder C) der höchst erfolgreiche Programmierer von Fußballsimulationen? Wer sein Kreuzchen korrekt bei »C« gemacht hat, darf zur Belohnung weiterlesen. Freund Dino, der für die Firma mit dem nicht minder skurrilen Namen Anco die Fußballhits »Kick Off« und »Player Manager« programmierte, wurde jetzt von Virgin Games geködert. Unter dem Arbeitstitel »Dino Dini's Goal« soll dort sein neuestes Kickerprojekt erscheinen. Der Veröffentlichungstermin für die PC-Version wird mit berauschender Präzision als »Herbst 1993« bezeichnet. Soviel zur Verlautbarung der Pressemitteilung; ein paar kritische Bemerkungen als Zugabe können wir uns nicht verkneifen. Zum einen sehen die ersten Goal-Bilder dem ollen Kick Off verblüffend ähnlich; einzige nennenswerte Neuerung scheinen verschiedene Zoomstufen bei der Darstellung des Spielfelds zu sein. Außerdem erinnern wir uns schaudernd an die PC-Version von Dinos bis dato jüngstem PC-Streich »Kick Off 2«, einer modrigen Ausgeburt an Unspielbarkeit. Hoffen wir für Goal das Beste; Zeit genug läßt man sich ja für die PC-Umsetzung.





Die ersten Bilder von Virgins Fußballspiel Goal stammen noch vom Amiga. Eine PC-Version folgt erst im Herbst.

NAMENSGEBLASTER

Erneut hat CPS, Hamburg, ihre Sound Blaster-kompatiblen Soundkarten umbenannt: Nach Sound- und Creative Blaster heißen sie jetzt Audio Blaster (Junior, 2.5 und Pro 4). *(ts)*

STRIKE COMMANDER

Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinigem und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!



Vertrieb in Europa: Electronic Arts.
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	BURNING STEEL	(3) SSI
2	POPULOUS II	(4) Electronic Arts
3	COMANCHE	(1) Novalogic
4	HISTORY LINE 1914 - 1918	(5) Blue Byte
5	F-15 STRIKE EAGLE III	(7) Microprose
6	NDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	(6) Lucasfilm
7	TASK FORCE	(9) Microprose
8	ULTIMA UNDERWORLD II	(-) Origin
9	DUNE II	(10) Virgin/Westwood
10	DER PATRIZIER	(8) Ascon
11	DAUGHTER OF SERPENTS	(16) Millenium
12	CAR & DRIVER	(2) Electronic Arts
13	FORMULA ONE GRAND PRIX	(14) Microprose
14	KING'S QUEST VI	(12) Sierra
15	WING COMMANDER II	(-) Origin

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Januar 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	(1) Lucasfilm
2	COMANCHE	(12) Novalogic
3	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	(3) Lucasfilm
4	CIVILIZATION	(7) Microprose
5	WING COMMANDER II	(2) Origin
6	LEMMINGS	(4) Psygnosis
7	FORMULA ONE GRAND PRIX	(-) Microprose
8	LINKS 386 PRO	(5) Access
9	ULTIMA UNDERWORLD	(14) Origin
10	COMMANDER KEEN: GOODBYE GALAXY	(-) Apogee
11	HISTORY LINE 1914 - 1918	(6) Blue Byte
12	ALONE IN THE DARK	(-) Infogrames
13	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	(11) Electronic Arts
14	POPULOUS II	(-) Electronic Arts
15	DER PATRIZIER	(8) Ascon

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte verwenden Sie die Mitmachkarte, um bei der Abstimmung teilzunehmen.

PROMI-CHARTS

Diesmal erwählt **Erik Simon**, Spieleproduzent bei Thalion Software zu Gütersloh (»Airbus«, »Amberstar«), seine fünf PC-Lieblinge (und geizt dabei nicht mit flotten Kommentaren).

1. **Ultima Underworld II** (»DER Trip auf 50 MHz. Hätten wir 10 x mehr Geld und Leute, hätten WIR das zuerst rausgebracht, Grummel!«)
2. **Comanche** (»Unverschämtheit: ne 3D-Methode, von der wir anfangs nicht mal wußten, wie sie überhaupt funktioniert.«)
3. **Ultima VII** (»Tolles Spiel, aber nur auf 50 MHz erträgliche Geschwindigkeit. Die spinnen, die Texaner.«)
4. **Alone in the Dark** (»Originelle Darstellungsmethode, erstklassige Animationen.«)
5. **Indiana Jones/Atlantis** (»Das einzige Anklick-Adventure, das mich fasziniert hat.«)

Auflösung des Links Pro-Wettbewerbs



Die Sieger-Spielstände befinden sich auf der Diskette zu dieser Ausgabe. Falls Sie Links 386 Pro besitzen, können Sie damit gegen die besten Teilnehmer unseres Wettbewerbs antreten

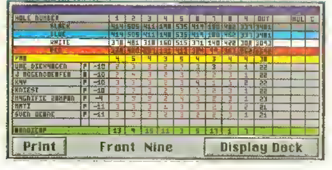
Schon mal eine Golfrunde mit -21 geschafft? Die Einsendungen der besten Links 386 Pro-Ergebnisse unserer Leser nötigten die Sportexperten in unserer Redaktion zu ehrfürchtigem Staunen.

MEISTER DES GRÜNS

In PC PLAYER 1/93 suchten wir in Zusammenarbeit mit U.S. Gold die besten Computer-Golfer im ganzen Land. Dieser Aufruf verhallte nicht ungehört: Hunderte von Links Pro-Besitzern schlugen sich ein, putteten wie die Teufel und schickten uns ihre besten Leistungen als Spielstände auf Diskette. Viele Teilnehmer übten bis zum letzten Moment, denn kurz vor Einsendeschluß stieg die Anzahl der eingeschickten Disketten nochmals rapide an.

Über die Vergabe des 1. Preises mußte letztendlich das Los entscheiden, was nicht zuletzt an einer kleinen Lücke bei den Teilnahmebedingungen lag. Beim Festlegen der Wettbewerbsregeln hatten wir an fast alles gedacht: Definition des Kurses, Verbot von Mulligans – nur die Abschlag-Tees wurden gründlich vergessen. Die meisten Teilnehmer schlugen ritterlich von den blauen Profi-Tees ab, die am weitesten vom Grün entfernt sind. Einige listige Leser wählten aber die roten Tees, die sich ein ganzes Stück näher dran befinden. Nun ist es bei einigen Löchern aber wissenschaftlich unmöglich, von den blauen Tees aus genauso erfolgreich zu spielen; bei Loch 6 z.B. ist ein Eagle nur von den roten Tees aus machbar.

Die Konstellation nach Einsendeschluß bereitete uns einiges Kopfzerbrechen: zwei Leser schafften von den blauen Tees aus 50 Schläge; ein Teilnehmer schlug von Rot ab und kam sogar mit 49 Schlägen aus. Um den Tee-Trubel halbwegs salomonisch aufzulösen, haben wir den 1. Preis unter diesen drei Spitzengolfern ausgelost. Das Golf-Wochenende (Tusch, Jubel!) geht damit an Uwe Dickhagen aus Lüdenscheid. Herzlichen Glückwunsch!



Ein Blick auf die Score Card mit den Resultaten der besten Teilnehmer

Die Trostpreise – je ein komplettes Set mit Links-Kursdisketten – gehen an folgende Teilnehmer:

Oliver Binder, Limburgerhof
Jürgen Bogendörfer, Großheubach
Sven Dehne, Teningen 1
Robert Kniest, 4005 Meerbusch 2
Nino Martincevic, 7000 Stuttgart 1
Kay Sabirowsky, 4200 Essen 1
Matthias Ullrich, 6000 Frankfurt/M 70

Auf der Diskette, die wir zu dieser Ausgabe anbieten, finden Sie »Recorded Player«-Files in rauhen Mengen. Neben den Spielständen der siegreichen Supergolfer haben wir einige weitere Einsendungen herausgepickt, um Ihre Bibliothek an Computergegnern zu bereichern.

Unser Dank geht an alle Teilnehmer fürs Mitmachen. Falls ein Sterblicher (von den blauen Tees aus) die Fabel-Schlagzahl 50 eines Tages unterbieten sollte, würden wir uns über eine Nachricht freuen. (hl)



VIEL STICK, WENIG JOY

Sage und schreibe achtundzwanzig Joystick-Gladiatoren sind in der PC PLAYER-Arena angetreten und wetteifern um die Gunst der unbarmherzigen Tester.

Ohne Joystick fehlt Dir was – zu dieser weltbewegenden Erkenntnis ist wohl jeder ambitionierte PC-Spieler früher oder später gelangt. 28 Exemplare – mit Preisen zwischen 19,95 und 199 Mark – offenbarten vor den Augen, in den Händen und an den Computern des PC Player-Teams ihre Stärken und verborgenen Schwächen.
Zur besseren Übersicht haben wir die Testkandidaten in vier Gruppen eingeteilt (daß jede Gruppe aus genau sieben Joysticks besteht, ist übrigens purer Zufall):

1. Gruppe: Analog-Joysticks für Finger-Stickbedienung
Im Gegensatz zu Computern wie dem C 64, dem Amiga oder einem Atari ST wird ein PC überlicherweise mit Analog-Joysticks gesteuert. Der Stick betätigt dabei keine Schalter (vier Stück; für jede Richtung einer), sondern ist mit zwei Drehreglern verbunden.
Der Vorteil gegenüber der digitalen Variante liegt also in einem ungleich feinfühligeren Steuerungsprinzip, von dem besonders Flugsimulationen und Autorennspiele profitieren.
Nachteil: Actiongeladene Spiele, bei denen es vorrangig auf blitzschnelle Reaktionen, Riesensprünge und Richtungswechsel ankommt, sind vor allem dann nicht vernünftig mit einem Analog-Joystick zu spielen, wenn dessen Stick zu lang geraten ist, eine zu große Auslenkung (Steuerweg) oder eine ungenaue Rückstellungsmechanik aufweist.

In dieser ersten Gruppe sind alle analogen Joysticks enthalten, deren Steuerknüppel üblicherweise mit zwei oder drei Fingern bewegt wird.

2. Gruppe: Analog-Joysticks für Hand-Stickbedienung
Die Technik der Kandidaten der zweiten Gruppe entspricht der von Gruppe 1, nur umfaßt diesmal die ganze Hand den Steuerknüppel. Ob Sie lieber mit ein paar Fingern manövrieren oder es bevorzugen, den Stick fest in der Hand zu halten, ist reine Geschmacks- und Gewöhnungssache.

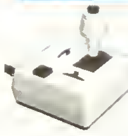
3. Gruppe: Analog-Joysticks für Hand-Stickbedienung mit Schubregler
Einige Simulations-Spiele erlauben die Regelung des Schubs (und damit der Geschwindigkeit) über einen zusätzlichen Joystick, der über ein Y-Kabel auch an den Gameport angeschlossen wird. Wer dieses interessante Feature nutzen aber nicht mit einem Zweitstick herumhantieren will, sollte sich die Testkandidaten dieser Gruppe zu Gemüte führen. Sie verfügen über einen eingebauten Schubregler, der die Anschaffung eines zweiten Lustknüppels erübrigt und eine Menge Kabelsalat spart.

4. Gruppe: Digital-Joysticks
Noch nicht allzu PC-populär, sind sie doch durch ihr bereits erwähntes Steuerungsprinzip prädestiniert für actiongeladene Spielesoftware, die extreme Reaktionsschnelligkeit erfordert. Die Kehrseite der Medaille: Für Flugsimulationen beispielsweise ist ein Digital-Stick denkbar ungeeignet.
Unser Tip: Da ein Analog-Stick für Action-Spiele einen schlechten und ein Digital-Joystick für Simulationen einen noch schlechteren Kompromiß darstellt, sollten Sie sich einen Ruck geben, keinen dieser Kompromisse eingehen und sich sowohl einen Digital- als auch einen Analog-Stick genehmigen, auch wenn's ein paar Mark mehr kostet.

In den vier Tabellen finden Sie die wichtigsten technischen Daten aller Testgeräte. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben können wir trotz größter Sorgfalt leider keine Gewähr übernehmen. Hier einige Erläuterungen zu den einzelnen Tabellenzeilen:

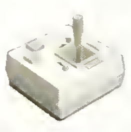
Vertrieb: Die genannten Vertriebsfirmen können Sie kontaktieren, wenn Sie auf der Suche nach einem bestimmten Modell in den Computershops und Kaufhäusern in Ihrer Nähe nicht fündig werden sollten.
Trimmung (nur bei Analog-Joysticks): Die von den beiden Steuerknüppel-Reglern an den Computer übermittelten Werte sind von Modell zu Modell unterschiedlich. Neben der unbedingt erforderlichen, sogenannten Software-Anpassung (Kalibrierung genannt; wird vom Spielprogramm aus durchgeführt) erlauben viele Joysticks zudem eine Justierung des Nullpunkts (Mittelstellung des Steuerknüppels) über zwei separate Regler.
Stickrückstellung abschaltbar (nur bei Analog-Joysticks): Normalerweise springt jeder Steuerknüppel in die Mittelstellung zurück, wenn man ihn losläßt. Bei einigen Joysticks können Sie diese Automatik für jede der beiden Achsen (links/rechts, oben/unten) getrennt abschalten, wenn Sie zum Beispiel bei einem Autorennen Gas geben wollen, ohne den Stick andauernd nach vorne pressen zu müssen.
Elektronisches Stick-Spiel (nur bei Analog-Joysticks): Befindet sich ein Steuerknüppel in seiner Mittelstellung, dann sollte er tunlichst auch dort an einer festen Position verharren und nicht (zum Beispiel durch Bewegen, Kippen oder Verschieben des Joysticks) um die Mitte herumwackeln. Ein Hubschrauber kommt sonst von seiner Position ab, ein Auto steuert in den Graben und der Lemmings-Cursor fängt urplötzlich an, sich stetig in Richtung Bildschirmrand zu bewegen. Unser Testwert gibt an, um wieviel Prozent des gesamten elektronisch meßbaren Knüppelweges sich der Mittenwert verschiebt, wenn man den Joystick um 90 Grad nach zwei Seiten kippt. Je unpräziser die Rückstellmechanik, desto höher der Wert – aber keine Panik, ein paar Prozent bleiben meist noch ohne Folgen.
Neutralpositions-Fehler (nur bei Digital-Joysticks): Im Gegensatz zum Analog-Stick sind die von seinem digitalen Bruder generierten Mittelstellungs-Werte immer konstant und weisen keinerlei Spiel auf. Die Elektronik sollte dabei exakt das Mittel zwischen den beiden Anschlägen (links/rechts, oben/unten) liefern – tut es aber nicht so ganz genau. Extreme Abweichungen haben zur Folge, daß manche Software die Neutralstellung des Sticks nicht als solche erkennt und permanent ungewollte Bewegungen, Kursänderungen und dergleichen vollführt, ohne daß Sie dies verhindern könnten. Bei Werten über 10 ist deshalb Vorsicht geboten.
Stick/Basistasten: Hier erfahren Sie, welche und wieviele (Feuer-)Tasten am Stick direkt und auf dem Basisgehäuse untergebracht sind. C- oder D-Tasten nützen Ihnen nur bei wenigen Programmen.
Dauerfeuer: Auf welcher Taste kann der Joystick Dauerfeuer (automatisches, schnell wiederholtes Drücken einer Taste durch eine eingebaute Elektronik) geben; feuert er permanent (Dauer) oder nur solange Sie eine Taste drücken; ist die Feuergeschwindigkeit fest vorgegeben oder variabel?
Kabellänge: Für Besitzer von PCs im Towergehäuse sind Kabellängen unter rund 1,5 Metern ein Quell ständigen Ärgernisses. Messen Sie ruhig nach, wie lang Ihr Joystick-Kabel mindestens sein muß – Sie werden staunen...
Stecker festschraubbar: Vor allem bei knapp bemessenen Kabeln flutscht der Joystick-Stecker gerne und oft heraus; festschrauben würde Abhilfe schaffen, ist aber nicht immer möglich.
Simulations-Note: Boris »Comanche« Schneider hat alle Testkandidaten vorrangig auf ihre Flug- und Rennsimulations-Tauglichkeit hin kritisch überprüft und gewissenhaft bewertet. In die Note ist auch der Allgemeineindruck bezüglich Qualität und Handhabung eingeflossen.
Action-Note: Heinrich »Commander Keen« Lenhardt hat sich unabhängig davon sowohl mit actionreicher als auch mit spitzensportlicher Spiele-Kost eingedeckt. Wie die Joysticks damit zurechtkamen und welchen Gesamteindruck er gewonnen hat, spiegelt seine Note wieder.
Technik-Note: Wie schon seine beiden Vorgänger hat sich auch Toni »Lötzinn« Schwaiger die mehr oder minder glorreichen 28 vorgeknöpft und in erster Linie die technische Konzeption und Ausführungsqualität in seine Wertung einfließen lassen.

DIE EINZELBEWERTUNGEN



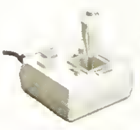
Mach I+

Das markant-kantige Kasten-Design prägt sich weniger im Gehirn als in der Handfläche ein. Die druckpunktlosen Feuertasten lassen keine Hektik auf- und viele Feinde davonkommen; auch die auf die einsame Stickspitze verbannte A-Taste trägt maßgeblich dazu bei. Eine Empfehlung für alle Freunde Joystick-kompatibler CAD-Software.



Mach 2

Einen Zahn zu- und eine Taste heruntergelegt hat der größere Bruder des Mach I+. Das heißt: Die A-Feuertaste ist löblicherweise vom Stick zur Basis herabgestiegen und der Stick deshalb auch entschieden filigraner geraten. Geblieben sind Kantenstyling und Langhub-Tasten, gewichen das etwas zu große Stick-Spiel. Alles in allem: Wer sich an den Kanten nicht stößt, bekommt einen robustes und nicht zu groß geratenes Allround-Talent zu einem akzeptablen Preis.

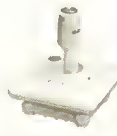


Mach 3

Der schließlich größte Bruder der Mach-Familie hat leider wieder die Stick-Taste des Modells I+ übernommen und damit

Hardware H

deutlich an Präzision verloren – schade. Pluspunkt bei den beiden Großen: das lange Kabel mit dem von Hand fixierbaren Stecker.



Quickjoy M-6

Pfui Kabel: Erst zu kurz, und dann auch noch nicht mal ein anschraubbarer Stecker. Aber dafür kostet er keinen Zwanziger, hat tolle Tasten und feuert automatisch, wenn's sein muß. Für gesunkene Ansprüche und leere Geldbeutel unter vielen Umständen nicht unattraktiv.



Quickshot PC-Pack

Wenn Sie erst einmal erraten haben, wie herum Sie die Mondlandefähre hinstellen müssen, können Sie sogar damit spielen. Die Feuerknöpfe sind nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluß – im Winter müssen Sie streuen, um nicht abzurutschen. Mit fröhlichen 6 Prozent an der unrühmlichen Stick-Spiel-Spitze der Finger-Bedienten.



Speedking Analog

Der geniale Ingenieurstrick mit der mechanischen Ein-Tasten Regler-Justierung ging etwas daneben, bei unserem Testmuster funktionierte bereits eine der beiden Achsen nicht mehr korrekt, eigene Reparaturversuche schlugen fehl. Ansonsten: Die eigenwillige Handhabung garantiert bei Rechtshändern Muskelkater und Sehnenzerrungen, bei Linkshändern einen Umtausch wegen Unbedienbarkeit.



Tac 1+

Das Basisgehäuse glänzt mit abgerundeten Ecken – Lob! Aber wessen Idee war der Vierkant-Fakir-Stick und das Ein-Meter-Spiralkabel, das man ohne weiteres auf zwei Meter dehnen könnte, wenn der Stecker anschraubbar wäre?



Analog Edge

Nicht ätsch – edge! Ätsch sagen nur Ihre Freunde, wenn sie erfahren, wieviel Geld Sie für Ihren neuen Joystick hingeblättert haben. Der ordentliche Stick-Spiel-Prozentwert macht die schlimmen Feuertasten, die nicht vorhandenen Sonderfunktionen und das grenzwertige Kabel auch nicht wett.



Analog Plus

Das regelbare Dauerfeuer ist auch kein Ersatz für die immer noch mangelhaften Feuertasten (siehe Analog Edge), und das Spiralkabel verzückt durch überraschendes Herauskatapultieren des Steckers. Das Kunststück sollte Ihnen die zwanzig Mark Aufpreis wert sein.



Analog Sabre

Mit dem Sabre gesellt sich der noch fehlende Ungenauigkeits-Stick in die Analog-Familie. Lieblingsspielzeug meines 10monatigen Sohnemannes.



Gravis Analog

Der Universal-Joystick, bei dem fast alles stimmt: die Standsicherheit, der Weichgummi-überzogene Stick mit dem Kurzhub-Feuerknopf, die per Drehrad variable Rückstellkraft, die beliebig auf A oder B umstellbaren Tasten, das lange Kabel mit dem festschraubbaren Stecker, die Verarbeitung. Die Simulations-Eins verhinderte der fehlende Schubregler, für die Action-Bestnote sind die Stick-Wege leider etwas zu lang – und in der Technik gibt's nur eine Zwei, weil Linkshänder die Feuerknöpfe rechts brauchen. Aber trotzdem: einer der besten Allrounder, den Sie derzeit kaufen können.



Quickshot Aviator 5

Ein bombastischer Angeber-Flugknüppel, der über nicht vorhandene High-Scores hinwegtäuschen soll und mit dem Sie aber garantiert dieselben niemals erreichen werden. Schieben und Ziehen des mit zwei Händen zu haltenden Sticks soll das Höhenruder steuern, dieses bewegt aber meist nur den Aviator auf der Tischplatte vor und zurück, da die Saugnäpfe nicht das halten, was sie eigentlich sollten.



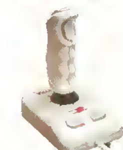
Quickshot Intruder 5

Da bleibt kein Auge trocken, wenn auf Knopfdruck eine Sicherungsklappe aufschnappt und feierlich den B-Feuerknopf zur wohlüberlegten Betätigung freigibt. Schießwütiges (zwei Feuergeschwindigkeits-Hebel) Optik-Monster, mit dem sich aber ganz passabel fliegen läßt – wenn's bei der Steuerung nicht unbedingt genau gehen muß und man außerdem Rechtshänder ist.



Quickshot Warrior 5

Das Wunder an Präzisionsmangel schlechthin mit der unübertroffenen Rückstellungenauigkeit von 17%. Wir wünschen fröhliches Trudeln.



Analog Xtra

Nützliche Extras auf kleinem Raum – variables Dauerfeuer, Schubregler. Aber die Mechanik kann nicht aus dem Schatten der Analog-Familie springen. Springfreudig ist leider nur mal wieder der vom Spiralkabel herausgezogene Stecker.





Competition Pro PC

Stick abschrauben, Holzstab aufstecken und ab zum nächsten Golfplatz: so setzen Sie den Analog-Competition seiner unausweichlichen Bestimmung gemäß ein. Nichts zu machen – zu ungenau, zu lange Wege, zu kurzes Kabel. Aber die Stickform... 3er Holz?



Flightstick

Ein bißchen stärkere Rückstellfedern, und der Flightstick wäre der ideale Flightstick. Präzise Kurzhub-Feuertasten, eine auch für Linkshänder optimale Griff-Form und der rastende, große Schubregler begeistern PC-Piloten auch auf anstrengenden Langstreckenflügen.



FX 2000

Trotz Linkshänderfreundlichkeit und niedlichem Dinosaurier-Look: zu unhandlich, und ungenau in puncto Rückstellung (Platz 2 mit 14%).



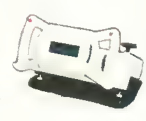
Gravis Analog Pro

Endlich ist er da, der neue Gravis Analog Pro, Nachfolger des legendären Gravis Analog. Endlich hat er den Schubkontroll-Regler eingebaut, endlich mehr Tasten im Stick, endlich sind die Basistasten auch auf C und D einstellbar. Aber – für einhellige Einser-Zensuren reicht's nicht: der Schubregler hat eine unsinnige Mittenrastung, die Sticktasten sind erheblich schlechter zu betätigen als beim Vorgänger. Nun denn... warten auf Pro zwo.



Thrustmaster FCS

Der Ruf des ultimativen Simulations-Sticks eilte ihm voraus, doch die auch preislich wuchtige Apparatur hinkt deutlich hinterher. Der Griff begeistert Rechts- und verschreckt Linkshänder, die vier (A B C D) Feuerknöpfe sind ausgezeichnet, die Rückstellmechanik nicht so sehr. Den Schubregler als Mini-Digital-Joystick-im-Flightstick auszuführen, mit dem man seine Geschwindigkeit stufenweise wählen kann, halte ich für eine der weniger brillanten Einfälle. Kaufen Sie bitte jetzt nicht blindlings die Pro-Version: Für die stärkeren Rückholfedern und die Metallmechanik müssen Sie 130 Mark mehr berappen und erhalten als Quittung gut die doppelte Ungenauigkeit (6,9%).



Virtual Pilot

Hier zeigt sich, daß man auch bei üppig dimensionierter Mechanik nicht an der Präzision sparen muß: eine Rückstellgenauigkeit von unter einem Prozentpunkt ist bei einem Gerät dieser Dimensionen Spitzenklasse. Vorbildlich auch die Linkshändertauglichkeit, die Feuerknöpfe, der traumhafte Schubregler, die bombenfeste Klemmbefestigung an der Tischkante. Einziges Manko dieses Vollblut-Flugsticks: Montieren Sie ihn auf einen normalhohen Tisch, dann müssen Sie Ihren Bürostuhl schon auf die niedrigste Stufe einstellen; ein pultförmiges Gehäuse wäre für den Virtual Pilot besser geeignet. Wieder keine Eins.



Colani Joystick

Neuestes, Rechtshänder-verherrlichendes Machwerk aus der Kurvenschmiede des Meister-Designers. Wirklich innovative Form. Aber leider nur als Ersatz-Automatikgetriebewahlhebel oder Magnum-Stempel zu verwenden. Kippt zu leicht, schaltet zu schwer, Kabel zu kurz und: verursacht vorzeitigen Handgelenks-Verschleiß. Nochmal bitte, Luigi – die Maus gefällt mir nämlich gut.



Competition Pro PC-Stick

Was sie an der analog-Version vermurkst haben, machen die Competition-Erfinder beim digitalen PC-Stick wieder wett. Die Top-Optik mit viel Chrom und transparent-grauem Plastik-Gehäuse beherbergt die bewährten Mikroschalter und eine neue, ausgereifte Anpassungs- und Dauerfeuer-Elektronik. Die PC-Version des unerreichten C64/Atari/Amiga-Klassikers hätte um ein Haar die begehrte Eins errungen – doch zu oft kommt man im Eifer des Spielegefechts versehentlich auf die pop-

pig-gelben Dauerfeuertasten, zu kippfreudig sind die normalen Feuertasten.



Competition Pro Mini

Der kleine, neue Bruder des Competition Pro PC-Stick erreicht tatsächlich nur 75 Prozent seiner Größe. Das zierliche Kerlchen entbehrt zwar der speziellen gelben Dauerfeuertasten (die man deshalb logischerweise nicht mehr versehentlich drücken kann), doch dafür funktionieren die Standard-Feuertasten ohne Murren. Probieren Sie mal, ob Ihnen die Größe paßt – die Technik ist top.



Gravis Gamepad

Ein Gamepad ist kein Joystick, sonst würde es ja nicht Gamepad heißen. Aber mit dieser famosen Flunder spielt es sich flotter und feuert es sich fieser als mit dem Großteil der vermeintlich etablierten Elektronik-Knüppel. Mit einem Schalter wechseln Sie von Rechts- auf Linkshandbetrieb, ein anderer wählt zwischen Viertasten-Modus und A/B-Einzelschuß plus A/B-Dauerfeuer (wenn man schon mal vier bunte Tasten hat). Auch hier gilt – anprobieren und auf eine positive Überraschung gefaßt machen.



Quickjoy M-5 PC Fighter

Die technischen Daten sind gut, die Ausstattung ebenfalls, der Preis paßt auch. Aber: Die Schalter können weder durch Präzision überzeugen noch ihre Langlebigkeit überzeugend vermitteln. Und das Kabel: hoffnungslos zu kurz; unser Test-Shortie, um genau zu sein.



Sigma-Ray

Der kühle Blaue liegt gut in der Hand (mit Einschränkungen auch in der linken) und windet sich auch folgsam in alle Richtungen – aber der an den Tag gelegte Mittenfehler von 29% kann die Unspielbarkeit bei Verwendung bestimmter Spiele und Gamecards bedeuten.



Speedking Digital

Sein analoges Pendant ist nichts für Linkshänder und strapaziert die Handgelenke – der Digitale eifert ihm fröhlich nach. Aber: Wenn Ihnen das nichts ausmacht und wenn das Spiel die deftige Neutral-Fehlpositionierung toleriert, läßt sich mit dem King flott manövrieren und auch ganz passabel dauerfeuern, wenn's sein muß.



Schade, aber nobody is perfect. Keinen der Testkandidaten konnten wir ohne Beanstandungen entlassen. Die einzigen Sticks, die sowohl für Actionspiele als auch für Simulationen je ein »gut« ernteten, sind die beiden Knüppel von **Gravis**. Als gut geeignet speziell für Simulationen erwiesen sich **Thrustmaster**, **Flightstick** und **Virtual Pilot**. Im Bereich Actionspiele ernteten die Modelle **Competition Pro**, **Mach 2** sowie das **Gamepad** von Gravis jeweils ein »gut« fürs Spielgefühl.

Da für Ihre Kaufentscheidung eine ganze Latte weiterer Kriterien eine Rolle spielt, sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere Monster-Tabelle am Ende dieses Beitrags werfen. Hier finden Sie alle Einzelwertungen und Angaben zu Preisen und Ausstattung. **(ts)**

ANALOG-JOYSTICKS (FÜR FINGER-STICKBEDIENUNG)

Name:	Mach 1+	Mach 2	Mach 3	Quickjoy M-6 SV-202	Quickshot PC-Pack	Speedking Analog	Tac 1+
Hersteller:	CH Products	CH Products	CH Products	Quickjoy	Quickshot	Kanix	Suncom
Vertrieb:	Rushware, Kaarst	Rushware, Kaarst	Rushware, Kaarst	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Rushware, Kaarst	Leisuresoft, Bönen
Hersteller-Preisempfehlung:	59 Mark	69 Mark	79 Mark	19 Mark	44 Mark	34 Mark	69 Mark
Trimmung:	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	1 Druckknapf	2 Regler
Stickrückstellung abschaltbar:	ja, getrennt	ja, getrennt	ja, getrennt	nein	ja, getrennt	ja, zusammen	nein
Elektr. Stick-Spiel (max ca.):	2,0 %	0,7 %	1,5 %	1,5 %	6,0 %	4,0 %	1,0 %
Sticktasten:	1 x A	keine	1 x A	1 x A	keine	keine	1 x A (bez. B)
Basistasten:	1 x B	1 x A 1 x B	1 x A 1 x B	1 x B	1 x A 1 x B	1 x A 1 x B	2 x B (bez. A)
Dauerfeuer:	nein	nein	nein	A, B	A, B	nein	nein
Dauerfeuer-Auslöser:	-	-	-	Taste	Taste	-	-
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	-	-	-	fest	fest	-	-
Standfüße:	Gummi	Gummi	Gummi	Saug	Saug	Gummi	Gummi
Kabellänge mit Stecker (ca.):	2,20 m	2,10 m	2,10 m	1,30 m	1 m	1,70 m	1,00-2,00 m
Stecker festschraubbar:	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Gewicht ohne Kabel (ca.):	210 g	190 g	210 g	190 g	200 g	130 g	210 g
Simulations-Note:	4	3	3	5	3	4	5
Action-Note:	4	2	3	4	4	4	4
Technik-Note:	4	3	3	4	5	5	5

ANALOG-JOYSTICKS (FÜR HAND-STICKBEDIENUNG)

Name:	Analog Edge	Analog Plus	Analog Sabre	Gravis Analog	Quickshot Aviator 5	Quickshot Intruder 5	Quickshot Warrior 5
Hersteller:	Suncom	Suncom	Suncom	Gravis	Quickshot	Quickshot	Quickshot
Vertrieb:	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Profisoft, Osnabrück	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen
Hersteller-Preisempfehlung:	59 Mark	79 Mark	59 Mark	89 Mark	84 Mark	74 Mark	29 Mark
Trimmung:	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler
Stickrückstellung abschaltbar:	nein	nein	nein	ja, 8stufig	nein	nein	ja, getrennt
Elektr. Stick-Spiel (max ca.):	1,6 %	1,5 %	4,0 %	1,7 %	2,9 %	8,8 %	17,0 %
Sticktasten:	1 x A (bez. B)	1 x B (bez. A) 1 x A (bez. B)	1 x A 1 x B	1 x A (B)	2 x A 2 x B	1 x A 1 x B	1 x A 1 x B
Basistasten:	2 x B (bez. A)	2 x B (bez. A)		2 x A (B)	keine	keine	keine
Dauerfeuer:	nein	A, B	A, B	nein	A, B	A, B	A, B
Dauerfeuer-Auslöser:	-	Taste	Taste	-	Taste	Taste	Taste
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	-	stufenlos	fest	-	2stufig	2stufig	fest
Standfüße:	Saug	Saug	Saug	Gummi	Saug	Saug	Saug
Kabellänge mit Stecker (ca.):	1,55 m	1,00-1,70 m	1,50 m	1,90 m	1,90 m	1 m	1,90 m
Stecker festschraubbar:	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Gewicht ohne Kabel (ca.):	260 g	270 g	250 g	340 g	1040 g	650 g	280 g
Simulations-Note:	5	5	6	2	5	3	5
Action-Note:	4	4	4	2	6	5	4
Technik-Note:	5	5	6	2	5	4	5

ANALOG-JOYSTICKS (FÜR HAND-STICKBEDIENUNG) MIT SCHUBREGLER

Name:	Analog Xtra	Competition Pro PC	Flightstick	FX 2000	Gravis Analog Pro	Thrustmaster FCS	Virtual Pilot
Hersteller:	Suncom	Dynamics	CH Products	Suncom	Gravis	Thrustmaster	CH Products
Vertrieb:	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Profisoft, Osnabrück	Leisuresoft, Bönen	Rushware, Kaarst
Hersteller-Preisempfehlung:	89 Mark	79 Mark	139 Mark	59 Mark	99 Mark	199 Mark	179 Mark
Trimmung:	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	2 Regler	keine	2 Regler
Stickrückstellung abschaltbar:	nein	nein	nein	nein	ja, 8stufig	nein	nein
Elektr. Stick-Spiel (max ca.):	2,0 %	7,0 %	3,0 %	14,0 %	1,3 %	3,3 %	0,8 %
Sticktasten:	1 x B (bez. A) 1 x A (bez. B)	1 x A 1 x B	1 x A 1 x B	1 x A (B) 1 x B (A)	2 x A 1 x B	1 x A, 1 x B, 1 x C, 1 x D	1 x A 1 x B
Basistasten:	2 x B (bez. A)	keine	keine	keine	2 x A (B/C/D)	keine	keine
Dauerfeuer:	A, B	A, B	nein	A, B	nein	nein	nein
Dauerfeuer-Auslöser:	Taste	Taste / Dauer	-	Taste	-	-	-
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	stufenlos	fest	-	fest	-	-	-
Standfüße:	Gummi / Saug	Saug	Gummi	Saug	Gummi	Gummi	Klemm
Kabellänge mit Stecker (ca.):	1,00-1,70 m	1,30 m	2,20 m	1,80 m	1,90 m	2,55 m	2,30 m
Stecker festschraubbar:	nein	nein	ja	nein	ja	ja	ja
Gewicht ohne Kabel (ca.):	270 g	470 g	470 g	330 g	350 g	390 g	1560 g
Simulations-Note:	4	5	2	4	2	2	2
Action-Note:	4	6	5	4	2	5	5
Technik-Note:	5	6	2	4	3	4	2

DIGITAL-JOYSTICKS

Name:	Colani Joystick	Competition Pro PC-Stick	Competition Pro Mini	Gravis Gamepad	Quickjoy M-5 PC Fighter	Sigma-Ray	Speedking Digital
Hersteller:	Highscreen	Dynamics	Dynamics	Gravis	Quickjoy	Logic 3	Konix
Vertrieb:	Vobis, Aachen	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Profisoft, Osnabrück	Leisuresoft, Bönen	Leisuresoft, Bönen	Rushware, Kaarst
Hersteller-Preisempfehlung:	39 Mark	69 Mark	69 Mark	59 Mark	34 Mark	34 Mark	29 Mark
Stickbedienung:	Hand	Finger	Finger	Finger	Hand	Hand	Finger
Neutralpositions-Fehler (ca.):	2,3 %	3,5 %	2,7 %	5,5 %	1,9 %	29,0 %	12,5 %
Sticktasten:	1 x A 1 x B	keine	keine	keine	1 x A (bez. B) 1 x B (bez. A)	1 x A 2 x B	keine
Basistasten:	1 x A 2 x B	2 x A 2 x B	1 x A 1 x B	1 x A, 1 x B, 1 x C, 1 x D	keine	2 x A	1 x A 1 x B
Dauerfeuer für Taste:	A, B	A, B	A	A, B	A, B	A, B	A, B
Dauerfeuer-Auslöser:	Taste	Taste / Dauer	Taste / Dauer	Taste	Taste	Taste	Taste
Dauerfeuer-Geschwindigkeit:	fest	fest	fest	fest	stufenlos	fest	fest
Standfüße:	Gummi	Gummi	Gummi	Gummi	Saug	Saug	Gummi
Kabellänge mit Stecker (ca.):	1,40 m	1 m	1 m	1,85 m	1,25 m	1,70 m	1,80 m
Stecker festschraubbar:	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Gewicht ohne Kabel (ca.):	210 g	250 g	120 g	94 g	300 g	280 g	150 g
Simulations-Note:	6	5	5	4	4	4	5
Action-Note:	5	2	3	2	3	3	3
Technik-Note:	6	2	1	1	5	5	4

ZWEITER SCHON GANG

Neue Bildschirmschoner

Windows läßt das Schonen nicht: Zwei neue Screen Saver-Programme von Origin und Data Becker bringen etwas Farbe und Abwechslung in den tristen Arbeits-Alltag.

Erst vor acht Wochen haben wir die damals erhältlichen Bildschirmschoner für Windows unter die Lupe genommen (PC PLAYER 2/93). Inzwischen haben sich schon wieder zwei neue Screen Saver in die Regale der Geschäfte gedrängt. Sowohl der Schoner von Origin wie der von Data Becker setzen Windows in der Version 3.1 voraus.

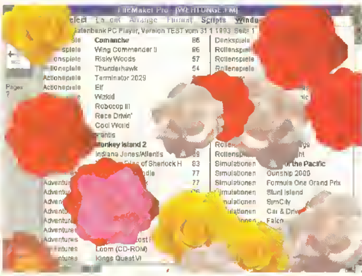


WinFried in Action: Vier Phasen aus der Animation, in der das Männchen zu immer rabiateren Mitteln greift.

Alive

»Alive« von Data Becker ist ein Einzelschoner, der in Windows über das »Desktop«-Menü eingebunden wird. Der Schoner kann jede Animation, die mit dem Programm »Animator Pro« gemalt wurde, abspielen; aber damit Sie nicht erst noch was selber malen müssen, haben die Programmierer »WinFried« dazugepackt. WinFried ist der Name eines putzigen Kerls, der laut der Data-Becker-Legende in Ihrem PC lebt. Wenn Sie einige Zeit nicht arbeiten, erscheint WinFried und macht auf sich aufmerksam. Erst klopft er nur sanft an die Innenseite des Monitors, dann greift er zu immer rabiateren Mitteln, bis er am Ende den Bildschirm mit Dynamit in die Luft sprengt. Eigene Animationen oder solche aus PD-Sammlungen (erkennbar an den Dateienden FLI oder FLC) können nur kompliziert durch Schreiben eines Scripts eingebunden werden.

Fazit: Die Animation wird schnell langweilig, das Einbinden eigener Animationen ist zu kompliziert.



Auf dem Desktop blüh'n wieder die Rosen... Origin FX macht's möglich.



Bei der »Menagerie« tauchen fast alle Monster aus Ultima 7 auf dem Bildschirm auf.

Origin FX

Der Sonderpreis für den größten Bildschirmschoner aller Zeiten geht an Spiele-Hersteller Origin für »Origin FX«. Dieser Schoner kann nämlich über 30 MByte groß werden! Keine Angst, die normale Installation kommt mit weniger Platz (etwa 5,5 MByte) aus, doch Origin FX hat einen Spezial-Schoner, der die Kino-Sequenzen aus »Wing Commander II« und den Missionsdisketten abspielt, sofern diese auf Ihrer Festplatte installiert sind (was 25 MByte schluckt).

Origin FX enthält 26 Module von größtenteils hoher Qualität. Besonderen Spaß bereiten die beiden Schoner, die Ihren Desktop zum Explodieren bringen oder einen Waldbrand auf Ihrem Monitor entfachen. Andere Module lassen auf Ihrem Bildschirm eine Stadt entstehen, Rosen blühen oder einen Zeichentrickfilm mit der Maus Scratch und dem Kater

Schoner	Alive	Origin FX
Hersteller	Data Becker	Origin Systems
Preis	ca. 40 Mark	ca. 80 Mark
Anzahl Schoner	1	26
Kombinationen	Nein	Nein
Zufallsfunktion	Nein	Nein
Importmöglichkeit	Animationen (FLI)	Nein
Sound	Ja	Ja
Platzbedarf	ca. 3,8 MByte	ca. 5,5 MByte
Paßwörter	Ja	Ja
Schirmschutzfaktor	Gut	Gut
Unterhaltungsfaktor	Ausreichend	Gut
Gesamteindruck	Ausreichend	Befriedigend

Claw (ähnlich wie Tom & Jerry) ablaufen. Einige enthalten aber ziemlich peinliche Werbung: Da taucht der »Guardian« aus den Ultima-Spielen auf (komplett mit Origin-Logo), oder es wird Reklame für Privateer und Strike Commander gemacht. Was für Fans dieses Softwarehauses sicher ganz erbaulich ist, läßt manch anderen zweifeln, warum er für die Werbung achtzig Mark ausgegeben hat. Leider können keine Module anderer Hersteller eingebunden werden; Origin FX ist auch nicht kompatibel zu »After Dark« oder »Intermission«.

Fazit: Viele sehr gute Module, aber auch viel unerwünschte Werbung für Origin-Produkte.



Es geht auch abstrakt: Das dreidimensionale Kugelmuster hat beruhigende Wirkung.

Im Vergleich

Während »Alive« im Vergleich zu anderen Schonern recht schwach abschneidet (kaum Abwechslung), kann »Origin FX« in die obere Gruppe der Programme vorstoßen, ohne einen Spitzenplatz zu erreichen. Die eingebaute Werbung und die fehlende Kompatibilität zu »After Dark« und Co. vermindern die Attraktivität des ansonsten grafisch überzeugenden Pakets. An unserem Testurteil aus PC PLAYER 2/92 brauchen wir also nicht zu rütteln. (bs)

Das Testkonzept von PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

Auf den nächsten Seiten beginnt unser PC-Spiele-Testteil, reich gefüllt mit donnernden Meinungen und subtilen Analysen. Grund genug, die Feinheiten unseres Testkonzepts ausführlich zu erläutern.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technischen Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch über die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Unsere Test-Philosophie ist ganz darauf abgestimmt, Ihnen eine optimale Kaufberatung zu bieten. Mäßige und schlechte Spiele, für die Sie Ihr Geld ohnehin nicht aus dem Fenster werfen wollen, werden deshalb relativ knapp behandelt. Dafür stellen wir die besseren Neuerscheinungen eins Monats umso ausführlicher vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark mehr wert ist oder nicht.

Neben dem beschreibenden Text und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Spieletests auf folgende Elemente stoßen.

HEINRICH LENHARDT

Vorwerfen kann man dem jüngsten Rollenspiel von New World Computing nicht viel: Es baut auf einem soliden Spielsystem auf, bietet ein wenig Feinschliff bei Grafik und Bedienung, aber das große Staunen bleibt irgendwie aus. Clouds of Xeen ist eine neue, verbesserte Version bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwierigkeitsgrades auch Normalsterblichen zugänglich ist. Wer genug Bares übrig hat, um sich neben diversen anderen aktuellen Rollenspiel-Leckereien auch diesen Programm zuzulegen, wird solide unterhalten. Kein innovativer Paukenschlag, aber solide Qualitätsarbeit der Kategorie »Da weiß man, was man hat«.

■ Meinungskasten: Unser in langjährigen Jahren im Computer-Fachjournalismus gestähltes Testteam schlägt zurück. Ganz subjektiv verrät der zuständige Redakteur, was ihm an einem Programm gefällt und ärgert. Bei besonders ausführlichen Rezensionen kommt auch ein zweiter Tester mit seiner Meinung zu Wort.

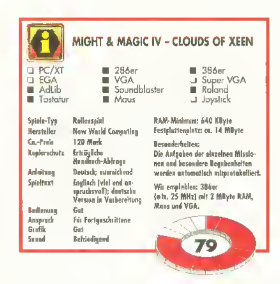
IM WETTBEWERB

Clouds of Xeen kann nicht ganz mit den »Giganto«-Rollenspielen der Größenordnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet sich jedoch recht gut. Durch einige Verbesserungen im Detail und den gemäßigten Schwierigkeitsgrad bietet es eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Teil III der Saga wird allenfalls Profis besser munden, denen ein Rollenspiel nicht schwer genug sein kann. Absolute Einsteiger sollten um beide Might&Magics einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Beholder-Rollenspiele greifen.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	**79**
Bane of the Cosmic Forge	78
Dungeon Master	76
Might & Magic III	75

■ »Im Wettbewerb«: Dieses eine Rollenspiel mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Testen wie z.B. ein Krimi-Adventure, so werden Sie in dieser Tabelle bevorzugt die Wertungen von anderen Adventures zu dieser Thematik finden.

■ Der Wertungskasten: Am Ende jedes Tests wird abgerechnet. Da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von



MIGHT & MAGIC IV – CLOUDS OF XEEN

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch (viel und anspruchsvoll); deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Die Aufgaben der einzelnen Missionen und besondere Begebenheiten werden automatisch mitprotokolliert.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

79

dem Programm unterstützt und welche Konfiguration wird von der Redaktion empfohlen? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Diese Kriterien werden ebenso wie Grafik und Sound in Schulnoten von »Sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln: Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese Gesamtwertung wird zwischen allen Spieletestern unserer Redaktion munter ausdiskutiert. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. **(hl)**

DIE REDAKTEURS-GARDE



HEINRICH LENHARDT



Hat nichts Vernünftiges gelernt und muß sich deshalb seit acht Jahren seinen Lebensunterhalt mit Spielebesprechungen verdienen. Hat einmal Bill Gates auf einer MSX-Pressekonferenz in den 80er Jahren die Hand geschüttelt (...und gehört vielleicht deswegen zu den Auserwählten, bei denen Windows noch nie abgestürzt ist). Spielt so ziemlich alles gerne, was ihm auf die Festplatte kommt; insbesondere bei guten Sportspielen ist er schwer zu bremsen.

BORIS SCHNEIDER



Bewegte Vergangenheit: Programmierte nach dem Abitur auf dem C 64 drauf los, geriet dann unter den schlechten Einfluß des Kollegen Lenhardt und wurde zum Spiele-Journalismus verführt. Nach einigen Jahren als Experte für deutschsprachige Versionen von Computerprogrammen wieder ins pralle Zeitschriftenleben zurückgekehrt. Allrounder, der bei Spieletests zuhause ist, aber auch den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memory erklären kann, ohne dabei in hysterisches Gelächter auszubrechen.



TONI SCHWAIGER



War bereits in jungen Jahren als Programmierer tätig (»40-Zeichen-Toni«), bevor er mit Amiga-Beiträgen den dornigen Pfad des Fachjournalismus betrat. Konvertierte schon vor einiger Zeit in die MS-DOS-Gefilde und widmet sein Leben der Suche nach der ultimativen Soundkarte. Gilt als »Hüter technischer Zusammenhänge« in der Redaktion und spielt bevorzugt gepflegte Adventures (sofern sein fünfjähriger Sohn nicht gerade die Wechsel-Festplatte im Garten vergraben hat).

MICHAEL THOMAS



Gäbe es einen Lord British-Fanclub (Sie wissen schon, der mit »Ultima«), wäre Michael »Mic« Thomas Ehrenvorsitzender. Er gibt sich aber auch mit anderen Rollenspielen ab und hat das größte Adventure aller Zeiten gelöst: Er kann in Unix programmieren! Davon (und von seiner Haarlänge) abgesehen, ist er eigentlich ein ganz normaler Kerl, der sein Tonstudio im Keller als »Journalist for hire« finanziert und den einen oder anderen Kilrathi auf dem Gewissen hat.

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt, freier Mitarbeiter)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Rolf Boyke, js-team

TITEL
Electronic Arts

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION
DMV Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Gruberstraße 46a, 8011 Poing
Telefon: (08121) 769-100, Telefax: (08121) 769-177

ANZEIGENVERKAUF
DMV Daten- und Medienverlag
Gruberstraße 46a, 8011 Poing
Telefon: (08121) 769-375, Telefax: (08121) 769-399
Leitung: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)

ANZEIGENVERWALTUNG
Andrea Giese, Beate Kranz

DRUCKUNTERLAGEN-DISPOSITION
Christina Wabra, Telefon: (05651) 809-372

PRODUKTIONSLEITUNG
Uwe Siebert (verantw.)

SATZ
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 8000 München 40

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
8057 Eching, Tel. 089/319006-0

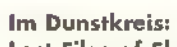
DRUCK
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,80.
Abonnementpreis (Inland): DM 30,– für 6 Ausgaben;
DM 59,– für 12 Ausgaben
Abonnementpreis (europäisches Ausland):
DM 42,– für 6 Ausgaben; DM 84,– für 12 Ausgaben

Spiele REFERENZEN

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. (hl/bs)

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.



ABENTEUERSPIELE

Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

Im Dunstkreis:
Lost Files of Sherlock Holmes (stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablauf).
Rise of the Dragon (Der nicht sonderlich schwere Dynamix-Titel überzeugt durch Grafik und Sound der Spitzenklasse)
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche

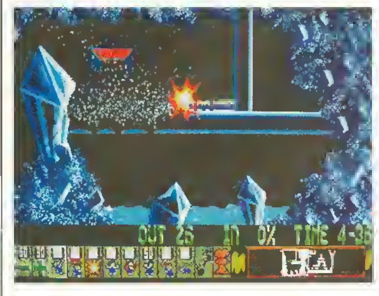


Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

Im Dunstkreis:
D/Generation (Angenehm altmodisches Action-Adventure von Mindscape)
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
Prince of Persia (Broderbunds etwas betagtes Action-Adventure überzeugt immer noch durch die sehr realistische Animation).
Wing Commander II (Flotte Weltraumaction von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings

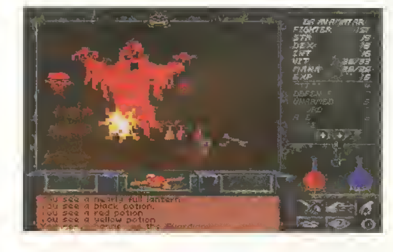


Ebenso putziges wie innovatives Meisterwerk von Psygnosis. Eine Horde vertrottelter Lemminge muß an allen möglichen Gefahren vorbeibugsiert werden.

Im Dunstkreis:
Klox (Hektisches Farbklotz-Sortieren am Fließband, von Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).
Push-Over (Oceans Domino-Umkippspiel bietet 100 verzwickte Levels).
Gobliins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuerspiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

Im Dunstkreis:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Dungeon Master (Das Vorbild für die Beholder-Reihe. FTLs Klassiker vereint leichte Bedienung und trickreiche Puzzles).
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magic IV: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt«-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.

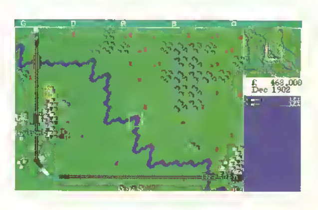


Im Dunstkreis:
Falcon 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrsimulation rund um den Formel-I-Rennbetrieb. Viele spielerische Finessen und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.



Im Dunstkreis:
Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).
Mike Ditka Football (Accolades American Football-Simulation bietet ein paar nette Grafiktricks und einen satten Ligamodus).
Microsoft Golf für Windows (Quasi die Windows-Version von Links. Optisch und spielerisch sehr anspruchsvoll).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

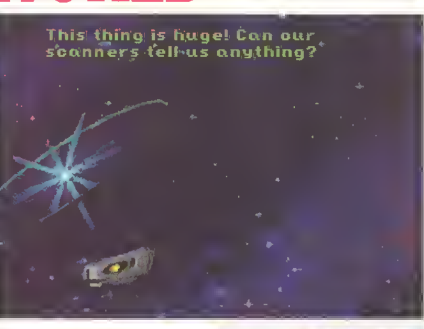
Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.

Im Dunstkreis:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen fällen muß).
Populous II (Electronic Arts gibt Ihnen göttliche Macht, hunderte von Levels und detaillierte Super-VGA-Grafik. Suchen Sie Ihre Gegner mit handfesten Naturkatastrophen heim).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Command HQ (Abstraktes, aber spannendes Echtzeit-Taktikspiel von Microprose).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

RINGWORLD

Revenge of the Patriarch

Ein Ring in Größe der Erdumlaufbahn, ein kriegerisches Katzenvolk und ein seit Millionen von Jahren ungelöstes Geheimnis: Ringworld hat den Stoff, aus dem die Sf-Epen sind.



Zur wirklich enormen Ringwelt (sie ist so groß wie die Erdumlaufbahn) fällt den Abenteurern auch nur »Ganz schön groß« ein.

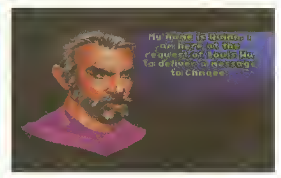
Im Weltraum ist die Hölle los: Der Patriarch der Kzinti ist sauer auf die Puppeteers und will deren Heimat, die »Fleet of Worlds« zerstören. Die Puppeteers wiederum wollen unbedingt an eine bestimmte Slaver-Stasisbox ran, welche Tnuctipun-Technolgie enthält. Währenddessen sind Louis Wu und Chmee verschwunden und so klaut der Söldner Quinn das angeblich einzige Schiff mit der neuen Hyperdrive-II-Technologie...

Verwirrt? Offensichtlich sind Sie kein Fan von Larry Niven und seinen Science-fiction-Romanen um die »Ringwelt«. Die Lektüre der Bücher wird nicht nur von der PC PLAYER-Redaktion empfohlen; sie haben auch so ziemlich alle Preise eingeheimst, die die Sf-Gemeinde zu vergeben hat. Der Software-Newcomer »Tsunami« hat sich die Rechte an den beiden Ringwelt-Büchern gesichert und einen dritten Roman als Adventure abgeliefert. »Revenge of the Patriarch« erzählt die Geschichte des Söldners Quinn, der den vermißten Helden der beiden Ringwelt-Bücher, Louis Wu, sucht. Zu diesem Zweck klaut er das angeblich einzige Schiff mit dem neuen Hyperspace II-Antrieb, der ihn in wenigen Tagen zur Ringwelt befördern kann.



Die Bord-Ingenieurin repariert nicht nur, sondern trinkt auch Aliens unter den Tisch

Wo kommt denn dieses Schloß her? Die Ringwelt-Bewohner bewundern wohl irdische Architektur.



Wie kommt denn Sean Connery ins Spiel? Der Grafiker hat wohl bei der Gestaltung von Quinn nach Vorlage gearbeitet.

Begleitet vom Kzin »Seeker-of-Vengeance« und der Mechanikerin Mirinda hat er aber noch zwei weitere Aufgaben zu erfüllen: Zum einen muß er den Patriarchen der Kzinti stoppen, der gerade den Jahrhunderte währenden Frieden bricht und wilde Feldzüge startet, zum anderen soll er – wenn er schon mal auf der Ringwelt ist – noch ein paar High-Tech-Waffen für die Puppeteers abstauben. Als kleinen Motivationsschub versprechen die Puppeteers, Quinn dem Patri-



BORIS SCHNEIDER

Die Herzen aller Ringwelt-Fans schlagen höher: Ein Programm zu einem der besten Sf-Bücher ist erstmal Anlaß zur Freude. Beim Spielen steigt auch der Puls, aber nicht vor Freude, sondern vor Ärger. Gerade mal ein gutes Dutzend echte Puzzles, nicht mal 40 Gegenstände und nur einen Tag Spieldauer war den Entwicklern das Thema wert. Dafür wird in diesem Adventure geredet ohne Ende: Statt Aktion gibt es Dialoge. Das Übel fängt schon bei der Intro-Sequenz an. Statt abwechslungsreiche Grafik zu genießen, darf man mitlesen, was der Patriarch der Kzinti zu erzählen hat. Und wenn Sie weder Ringwelt-Fan nach Handbuch-Leser sind, werden Sie nur Bahnhof verstehen.

Auch später bleibt Ringwelt ein Spiel der verpaßten Chancen. Statt in Dialogpuzzeln um Gegenstände zu feilschen, Freunde zu gewinnen und Gegner zu überlisten, ziehen Sie in den meisten Fällen einfach Ihre Betäubungs-Pistole und eliminieren den Gesprächspartner. In die Tage des Textadventures zurück führt ein Puzzle, bei dem Ihnen ein Wesen nur sagt, was an einer anderen Stelle (die Sie nicht erreichen können) passiert - jetzt lösen Sie das Puzzle eben aus der Ferne. Und bei der einzigen Action-Sequenz wird man vom Kzin-Partner im Dialog geradezu genötigt, sie dem Alien zu überlassen (der sie natürlich perfekt meistert). Viele Spieler werden gar nicht merken, daß da eine Action-Szene wäre, würden sie dem Kzin widersprechen. Die Roman-Ringwelt ist millionenmal größer als die Erde. Das Spiel hingegen zeigt Ihnen weniger als eine einstündige Touristen-Rundfahrt durch eine beliebige Großstadt. Die Handlung ist starr und linear, ein Ausbrechen und Erfarschen anderer Gebiete ist nicht vorgesehen. Für ein neues Ringwelt-Buch wäre die Story ein wenig dünn; die Phantasie von Larry Niven haben die Programmierer bei weitem nicht erreicht. Der schlimmste Klaps kommt natürlich am Ende: Louis Wu, um den sich am Anfang alles dreht, taucht gar nicht erst auf, sondern wird für eine offensichtliche Fortsetzung aufbewahrt. Hoffentlich wird diese wesentlich besser.



Nein, das ist kein Kilrathi. Origin hat bei der Wing Commander-Serie ein wenig bei Larry Nivens Kzin gespickt.



Das Menü mit den sechs Befehls-Symbolen wird mit der rechten Maustaste eingeblendet.

archen auszuliefern, falls dieser nicht spurt. Die Waffen sind in sechs Stasis-Boxen eingeschlossen, die in einem relativ kleinen Gebiet der Ringwelt verstreut sind. Die Boxen sind schnell angepeilt, werden aber von fremden Kulturen oder tückischen Fallen bewacht – hier kommen dann die Adventure-typischen Puzzle-Elemente ins Spiel.

Die Tsunami-Programmierer stammen zum Teil aus der Adventure-Schmiede von Sierra; auf den ersten Blick ähneln sich Spielablauf und Bedienung verblüffend. Sie steuern Ihre Spielfigur Quinn mit Mausklicks durch die bildschirmfüllenden Grafiken. Drücken Sie die rechte Maustaste, öffnet sich ein dreieckiges Menü mit sechs Befehlen. So kann Quinn Gegenstände nehmen und benutzen, mit anderen Leuten reden und sich die Gegend besonders genau anschauen. Natürlich erreichen Sie auch die Funktion zum Speichern und Laden von Spielständen über ein Symbol. Die Befehle sind nahezu »Sierra-kompatibel« und stellen auch unerfahrene Adventure-Spieler vor keine Probleme. Die Puzzles beschränken sich darauf, Gegenstände einzusammeln und zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu benutzen oder anderen Leuten zu geben. Im Hauptteil des Abenteuers, der auf der Ringwelt selbst spielt, müssen Quinn und sein Team fünf Stasis-Boxen finden, in denen technologische Geheimnisse der Ringwelt-Erbauer lagern. Jede dieser fünf Boxen ist in ein eigenes Mini-Adventure eingebunden; hat man dieses gelöst, geht es zur nächsten Box und einem weiteren Mini-Adventure weiter. (bs)



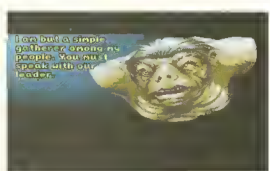
IM WETTBEWERB

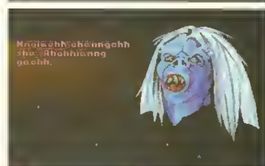
Sf-Adventures, die sich an prominenten Vorbildern orientieren, kommen langsam in Schwung. Mit Gateway bewies Legend, wie man das Thema als Text-Adventure angehen kann, Star Trek von Interplay zeigte viele tolle grafische Ansätze, ließ es aber an der Komplexität mangeln. Ringworld kann da nicht mithalten, Konfusion und Puzzle-Armut herrschen vor. Nur gegenüber offensichtlichen Krücken wie Martian Memorandum kann Ringworld noch ein paar Punkte gutmachen.

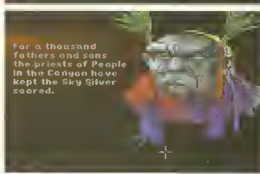
Spiel	Wertung
Space Quest V	77
Gateway	73
Star Trek	70
RINGWORLD	**52**
Martian Memorandum	40

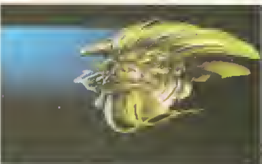


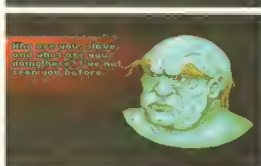
Panik auf der Brücke – der Puppeteer läßt sich nur als Hologramm sehen, stellt aber große Forderungen













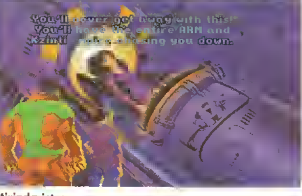
Alien-Kabinett: Auf der Ringwelt begegnen Sie einer Menge seltsamer Wesen

STICHWORT: RINGWELT

Wie wird man mit der Überbevölkerung fertig, ohne das halbe Weltall zu kolonisieren? Man baut sich eine Ringwelt! Eine Ringwelt ist ein Ring, der in der Erdumlaufbahn um die Sonne gelegt wird. So ein Ring kann, obwohl er nur einige hundert Kilometer breit ist, mehrere Millionen Mal die Fläche der Erde haben, denn er zieht sich ganz schön in die Länge. Das ist Platz genug für Hunderte von unterschiedlichen Rassen und Kulturen, die den Hintergrund für die beiden Ringwelt-Romane von Larry Niven bilden. »Ringwelt« berichtet von der Entdeckung der Ringwelt durch den Menschen Louis Wu. In »Die Ringwelt Ingenieure« kehrt Louis zur Ringwelt zurück, um deren Zerstörung zu verhindern.

Als die erste Auflage des Ringwelt-Buches 1978 erschien, waren Sf-Fans und Astronomen gleichermaßen fasziniert. Physiker rechneten daraufhin die Stabilität und Geometrie einer solchen Kunstwelt aus und korrigierten Larry Niven in mehreren Punkten. Für die weiteren Auflagen beseitigte Niven die Fehler, so daß Sie jetzt theoretisch eine Ringwelt selber bauen könnten – vorausgesetzt Sie haben genug Bulldozer, die Ihnen im Vakuum mal eben mehrere Millionen Planeten planieren.

Die Ringwelt-Romane sind übrigens in das Gedanken-Universum von Larry Niven, den »Known Space«, eingebettet. »Ringwelt Ingenieure« verbindet viele Handlungsfäden anderer Niven-Romane und ist somit an manchen Stellen nur für echte Niven-Fans verdaulich; der erste Band ist uns in jedem Fall eine dicke Leseempfehlung wert.



Mirinda ist zu Beginn nicht erfreut über den Diebstahl des Schiffs

HEINRICH LENHARDT

Bei allem Respekt vor Pioniergeist, aber hier scheint mir Newcomer Tsunami etwas überstürzt ein halbgares Spiel veröffentlicht zu haben. Ich kann mir die Situation richtig vorstellen: Die neuen Büroräume sind bezogen, die ersten Gehälter überwiesen und die Banken wollen schleunigst ein bißchen Umsatz auf dem Konto des neuen Unternehmens sehen. Also klappt man Ringworld schnellstens heraus; die Grafiken sind ja fertig und auf solche >>Nebensächlichkeiten<< wie gute Puzzles legen ja nur die paar hunderttausend Leute wert, die Lucasfilm-Adventures kaufen.

Die etwas umständliche Bedienung konnte mich auch nicht so recht begeistern; vor allem beim Hantieren mit Gegenständen kann das ständige Menüaufrufen per rechtem Mausklick die Nerven strapazieren. In meiner Eigenschaft als Ringwelt-Abstinenzler kommen die Feinheiten der Handlungsverflechtungen bei mir nicht rüber. Von Anfang an wird man mit so vielen Namen und Vergangenheits-Blabla überschüttet, daß ein>>Hä?<<-Effekt droht. Fans der Niven-Bücher werden dem Programm wohl genug Spielwitz abringen können; mir ist Ringworld durch und durch zu mittelmäßig. Bei einer hübschen SF-Parodie wie Space Quest V fühle ich mich besser aufgehoben.

RINGWORLD – Revenge of the Patriarch

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Grafikadventure
Hersteller	Tsunami Media
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; (viel)
Spieltext	Englisch; (sehr viel)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 9,5 MByte

Besonderheiten: Englisches Ringworld-Taschenbuch liegt bei.

Wir empfehlen: 386er (16 MHz) mit Maus

52



WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011/8079/8273
Telefax 08142/54654

PC/IBM

ALONE IN THE DARK
VGA KOMPL. DT.
95,90

ARMORED FIST
VGA
79,90

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT VGA	89 90
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	119,90
ACES OF THE PACIFIC DT ANL VGA	79,90
ACES OF THE PACIFIC MISSION BUILDER VGA	49 90
ACES MISSION DISK WWII 1946 VGA	49,90
AMAZON-GUARDIANS OF EDEN VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
ARMOUR GEDDON DT ANL VGA	65 90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT	99 90
A-TRAIN CONSTRUCTION KIT ENGL.	49 90
B A T 2 VGA DT.	69 90
BATMANS RETURN VGA	89 90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75 90
BATTLEISLE GATA DISK DT ANL VGA	49 90
BATTLEISLE GATA DISK 2 DT ANL. '	49 90
BATTLETEAM BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79 90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT VGA	79 90
BURNING STEEL KOMPL DT VGA	99 90
BUZZ ALDPIN INTO SPAGE VGA '	85 90
CAR AND DRIVER DT ANL. VGA	99 90
GAMPAIGN VGA KOMPL. DT	79,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CASTLES 2 VGA DT ANL	65,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT	96,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE DATA DISK NUR FÜR ENGL. VERSION !!	59,90
CRAZY CARS 3 DT ANL	58,90
CREEPERS VGA DT ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARKMARE VGA '	89,90
DARK SEED VGA KOMPL DT	65,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT VGA	88,90
DAUGNTER OF SERPENTS KOMPL. DT VGA	85,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT ANL. VGA '	99 90
DRAGONS LAIR NO. S VGA	75,90

COMANCHE
OPERATION WHITE LIGHTNING
KOMPL. DT VGA
95,90

DUNE 2
KOMPL DT VGA
65,90

Titel	Preis
DREAM TEAM COMP INCL. SIMPSONS/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING DT ANL.	65,90
DYNABLASTEPS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT VGA	88,90

EISHOCKEY MANAGER
KOMPL. DT VGA *
75,90

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT ANL VGA
99,90

Titel	Preis
ELITE PLUS DT ANL VGA	85,90
ELYSIUM KOMPL. DT VGA	69,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EPIC DT ANL VGA	79,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. VGA	79,90
ETERNAM KOMPL. DT VGA	69,90
EURO SOCCER DT ANL	49,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT VGA	85 90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3 0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT ANL	99 90
EALCON 3.0 SCENERY FIGHTING TIGER VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT ANL VGA	68 90
FLUGSIMULATOR 4 0 KOMPL. DT	139,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT ANL. VGA '	79,90

PC/IBM

Titel	Preis
FS 4.0 SCENERY COLLECTION CALIFORNIA	85,90
FS 4 0 SCENERY RHEINLAND/ RUHRGEBIET	49,90
FS 4 0 SCENERY TOP MITTELGEBIPGE	49,90
FS 4 0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4 0 SCENERY GRAND CANYON	49 90
FS 4 0 SCENERY GREAT BPITAIN	79 90
FS 4 0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL VGA	79,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT VGA	89 90
GODS DT ANL.	75 90
GOLF - MICROSOFT FUR WINDOWS VGA	109,90
GUNSHIP 2000 DT ANL VGA	85 90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT ANL. VGA	59 90
HARRIER ASSAULT AV8B DT ANL VGA	75 90
HAPRIER JUMP JET DT ANL VGA	109 90
HEXUMA KOMPL. DT VGA	89 90
HIPED GUNS VGA '	85 90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2VGA DT	89 90
HUMANS DT ANL VGA	89 90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49 90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT VGA	99 90

F15 STRIKE EAGLE 3
ENGL. VERS VGA
69,90

HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2
VGA
65,90

Titel	Preis
INGREDIBLE MACHINE KOMPL DT VGA	85 90
ISLAND OF DR BRAIN VGA *	79 90
JONATHAN KOMPL. DT VGA '	89 90
KINGS QUEST 6 KOMPL DT VGA	99 90
LASER SQUAD DT ANL VGA	69 90
LAURA BOW 2 SIERRA - VGA KOMPL. DT	79 90
LEGACY DT ANL VGA '	99 90
LEGEND OF KRYANDIA VGA KOMPL. DT	79,90
LEGEND OF VALOUR KOMPL DT VGA	89 90
LEMMINGS DOPPELPACK DT ANL.	95 90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99 90
LINKS SCENERY BANFF VGA '	49 90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB VGA	39 90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL VGA	39 90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45 90
LINKS SCENERY PINEHURST VGA	39 90
LINKS SCENERY TROON NORTH	45,90

LEMMINGS 2
-THE TRIBES
DT ANL VGA
89,90

Titel	Preis
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90
MARIO IS MISSING DT ANL VGA	75,90
MC DONALDS LAND '	54 90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT	89 90
MERCENARIES VGA	89 90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL DT VGA	79 90

SHADOW OF THE COMET
KOMPL. DT VGA *
89,90

Titel	Preis
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL DT VGA	89,90
NIOEL MANSELL GRAND PRIX DT ANL VGA '	99 90
NO 2 COLLECTION INCL BLACK GOLD /SPACE MAX/ WINZER KOMPL. DT	79 90
ON THE ROAD KOMPL. DT	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

SIM LIFE
VGA DT ANL.
69,90

Titel	Preis
PATRIOT DT. ANL. VGA '	79 90
PATRIZIER KOMPL. DT VGA	89 90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT ANL	39 90
PERFECT GENERAL DT ANL VGA	59 90
PINBALL DREAMS DT ANL VGA '	59 90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	49 90
POPULOUS 2 DT ANL VGA	79 90
POWERHITS BATTLETECH	79 90
POWEPMONGER DT ANL VGA	79 90
PUSH OVER DT ANL.	79 90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT VGA	79 90
RAGNAROK DT ANL VGA '	99 90
REACH FOR THE SKIES DT ANL VGA '	85 90

PC/IBM

Titel	Preis
RED BARON DT ANL VGA	69,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
ROBOCOP 3 DT ANL VGA	88,90
ROBOSPORTS FOR WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT ANL VGA	85 90
SARGON V CHESS	79,90
SECRET O MONKEY ISL. KOMPL. DT VGA	78 90
SECPET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39 90
SECRET WEAPONS SCENEPY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34 90
SHADOW PRESIDENT VGA	79 90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl dt. VGA	89 90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE GATA DISK	45 90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT VGA	89 90
SKAT 92 DT ANL.	65,90
SPACEWARD HOI KOMPL DT VGA	89 90
SPECIAL FORCES DT. ANL VGA	99,90
SPELLCASTING 301 SPPINGBREAK VGA	79,90
SPORTS COLLECTION DT ANL VGA	79,90
SPORTS MASTERS INCL PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV TENNIS TOUR ETC. DT	69,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTRECK 25 TH ANNIV KOMPL. DT VGA	95 90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER KOMPL. DT.	58 90
STUNT ISLANDS DT ANL VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA	79 90
SUMMONING VGA	75 90
TASK FORCE DT ANL VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	68 90
TORNADO DT HANDBUCH VGA '	79,90
TRANSARCTICA DT ANL VGA '	79,90

SPACE QUEST 5
KOMPL. DT VGA
79,90

Titel	Preis
TROLLS DT. ANL.	49 90
UGH ! DT ANL.	59 90
ULTIMA 7 DATA FORGE O VIRTUE ENGL	33,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT VGA	99 90

STREET FIGHTER 2
DT ANL
65,90

Titel	Preis
ULTIMA UNDERWORLD	69,90
VALHALLA VGA	55,90
VEIL OF DAPKNESS VGA *	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY S VGA	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WEEN KOMPL. DT VGA	95,90

THE GREATEST COMPILATION :
INCL LURE OF TEMPTRESS/JIMMI WHITE SNOOKER/SHUTTLE DT VGA
65,90

Titel	Preis
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	89 90
WING COMM 2 SPECIAL OPERATION 2 - 386/486 SOUNDBLASTER	45 90

TRISTAN PINBALL
VGA
69,90

ULTIMA UNDERWORLD 2
DT. ANL VGA
79,90

X-WING
VGA
85,90

Titel	Preis
WINTEP CHALLENGE VGA	75 90
WIZARDRY 7 CRUSADER O D SAVANT VGA	85 90
WWF EUREPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65 90
ZYCONIX DT ANL VGA	54 90

Leerdisketten

Format	Typ	Preis
3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5'	2HD NONAME 10ER	19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5 90
5.25'	2HD NONAME 10EP	12 90

Preishits PC

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING	29,90
B17 FLYING FORTRESS MICROPROSE-	49 90
BARDS TALE 3 DT ANL	29 90
BATTLECHESS 1 DT ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 -CRESCENT HAWKS REVENGE	29 90
BLUE MAX ACES OF GREAT WAR VGA 5,25'	29 90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE	29 90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL	29 90
CHAMPIONS OF KRYNN	34 90
CHESSMASTER 2100	29 90
CHUCK YEAGERS 2 0 DT ANL.	29 90
CODENAME ICEMAN	39 90
COLONEL SEQUEST -SIERRA-	34 90
COMMAND H Q VGA ENGL VERS	39 90
CONAN THE CIMMERIAN NUR 5 25'	29 90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA-	29 90
CRASH COURSE VGA NUR 5,25 '	29 90
CYCLES - ACCOLADE	29,90
DAS BOOT NUR 3 5'	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5'	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNGEONMASTER NUR 3,5 '	34,90
ELVIRA 1 ADVENTURE DT ANL	29 90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- VGA 3,5'	29,90
ELVIRA ARCADE GAME DT. ANL. NUR 3,5 '	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5'	24,90
FACE OFF ICEHOCKEY GAMESTAR	29,90
FLAMES OF FPEEDOM - MIDWINTER 2 DT ANL.	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUP 5,25 '	29 90
HARDBALL 3 -ACCOLADE-	29 90
HEART OF CHINA KOMPL. DT VGA 5,25'	45,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG-	29,90
IMPEPIUM DT ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT	35,90
KGB - VIRGIN- NUR 3 5'	34,90
KING ARTHUR -INFOCOM 5,25'	29 90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT VGA NUR 5,25 '	49 90
LEISURE SUIT LARRY 5 VGA DT ANL 5,25'	49,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF ACCESS- VGA	49,90
MANCHESTER UNITED EUPOPE VGA NUR 5,25'	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29 90
M U D S. DT VERS NUR 3,5 '	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24 90
PINBALL MAGIC 3 5'	29 90
POLICE QUEST 1 VGA VERS 3 5' SIERRA	49 90
POLICE QUEST 3 VGA DT	45 90
POPULOUS DT ANL.	29 90
POPULOUS GATA DISK	15 90
PROPHECY - INFOCOM NUR 5,25"	29 90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL.	39 90
REALMS KOMPL DT VGA	29 90
RICK DANGEROUS 2 3,5'	29 90
SECRET OF SILVER BLADES	39 90
SHADOW LANDS NUR 3,5' KOMPL DT	29 90
SHADOW SORCERER	29 90
SHANOHAI 2	29,90
SHOGUN INFOCOM NUR 5,25"	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS	39,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLIANCE -	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPPEMACY NUR 3 5'	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION	29,90
TERMINATOR 2 3 5"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29 90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29 90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT, ANL.	39 90
ULTIMA 6 VGA	45 90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS -	34 90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE -	34 90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPERSPORTS 92 NUR 3,5'	29 90
WISHBRINGER INFOCOM	29 90
ZAK MC CRACKEN NUR 3 5'	29 90

CD Rom Programme

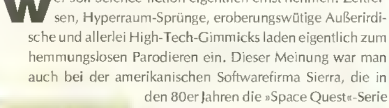
Titel	Preis
DER PATRIZIER KOMPL DT	89 90
GRAPHMAGIC Vol. 1 od 2	89,90
Ausgew. PD & Shareware für Windows & DOS HOT NEWS Animation Sound, Grafik	19 90
INCA KOMPL. DT	119 90
KINGS QUEST 5	99 90
LOOM LUCASFILM-	99 90
MANTIS - MICROPROSE	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49 90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	99,90
PAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. P 38 / P 80 / HE 162 / DO 335	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 SPIELE, DTP, GRAPH ETC.	45,90
SPACE QUEST 4	89,90
TRAVEL MAGIC - AMERIGA NORTH/WEST	69 90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
WILLY BEAMSH '	99,90
WING COMM 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
ROLAND KARTE LAPC 1	849 90
MIDI BOX POLAND MCB 1	289 90
MIDIBLASTER	389 90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F ALLE SOUNDKARTEN	89 90
SOUND GALAXY NX	289 90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT HANDB	158 90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB	299 90
VIDEO BLASTER	529 90
DISKBOX FUR 80 STÜCK 3 5'	19,90
DISKBOX FÜR 100 STUCK 5 25"	19 90
ELIMINATOP GAME GARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST THURSTMASTER	155,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	09.90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	65,90
JOYSTICK VEPLANGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WEAPONCONTROLJOYST THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumechlag. Bitte Computertyp engeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Softwsre ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei! Bei Bestellungen bitte Kennwort "PC JOKER" erwähnen ! ! !**
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00

Space Quest V



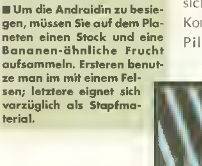
Kaum hat sich Rager Wilca zur Raumfahrt-Führungkraft hachgearbeitet, bekammt er es mit einer Mutatians-Plage der glibbrigsten Art zu tun. Der fünfte Teil der Space-Quest-Abenteuerspiel-Serie nimmt das gesamte Science-fictian-Genre aufs Karn und bietet Zwerchfell-Erschütterungen am laufenden Band.



Auf dieser unheimlichen Wüstenwelt macht Roger bald Bekanntschaft mit den Gen-Mutanten

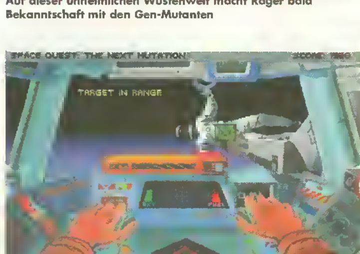
Wer soll Science-fiction eigentlich ernst nehmen? Zeitreisen, Hyperraum-Sprünge, eroberungswütige Außerirdische und allerlei High-Tech-Gimmicks laden eigentlich zum hemmungslosen Parodieren ein. Dieser Meinung war man auch bei der amerikanischen Softwarefirma Sierra, die in den 80er Jahren die »Space Quest«-Serie startete. Im Jahre 1993 irdischer Zeitrechnung geht das fröhliche Treiben um den Antihelden Roger Wilco in die fünfte Runde. Vom Eintipp-Adventure früherer Tage mutierte das Spielsystem zum komfortablen Anklick-Vergnügen mit reichlich Grafik- und Sound-Delikatessen. Apropos mutiert: Der jüngste Sproß trägt nicht umsonst den Untertitel »The next Mutation«.

Roger Wilco will nach seinen früheren Eskapaden diesmal richtig Karriere machen. Statt als Freiberufler durch die Galaxis zu düsen, liebäugelt er mit einem sicheren, krisenfesten Job als Raumschiff-Kommandant bei Starcon. Nur die besten Piloten bestehen die strengen Abschlußprüfungen – ein kleines Problem für Roger, der seine Hausaufgaben nicht so recht gemacht hat. In seiner Eigenschaft als Klassenschlechtester wird er dafür bevorzugt zum Bodenschrubben im Raumschiffhangar eingesetzt. Aber dann sorgt ein folgenschwerer Zufall für eine überraschende Wende: Eine Maus verirrt sich in das Innere des Zensu-

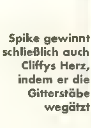


ERSTE SCHRITTE

- **Die Prüfung ist ein Gag. Es ist egal, welche Antwarten angeklickt werden.**
- **Das Putz-Puzzle hat ein Zeitlimit. Benutzen Sie zunächst die Absperrungshütchen, damit niemand ausrutscht. Dann per Mauscursar salange über die grauen Stellen schrubben, bis das Laga schön sauber ist.**
- **Nach der ersten Müllaufsammlung landet eine Lebensfarm an Bard. Bevar Sie Spike befreien, sallten Sie Cliffys Werkzeugkiste nach nützlichen Dingen durchsuchen.**
- **Um die Andraidin zu besiegen, müssen Sie auf dem Planeten einen Stock und eine Bananen-ähnliche Frucht aufsammeln. Ersteren benutze man im mit einem Felsen; letztere eignet sich varzüglich als Stapfmaterial.**



Bei dieser kleinen Actian-Sequenz muß man den über Bard gegangenen Ingenieur Cliffy retten



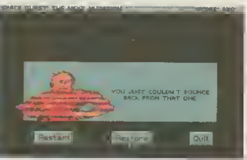




Spike gewinnt schließlich auch Cliffys Herz, indem er die Gitterstäbe wegätzt

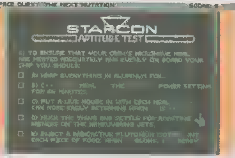






Die Roboter-Killerin wird bestimmt nicht einen wehrlosen Menschen herunterschubsen... oder vielleicht doch? Roger macht eine schmerzhafte Erfahrung





Musterschüler Wilco erscheint zum Unterricht bei der Starcon-Akademie... und das ist noch die harmloseste Frage bei der Prüfung



HEINRICH LENHARDT

Ich könnte sie würgen, diese Schlunze bei Sierra. Da haben sie die Zutaten für ein Super-Adventure zusammen und bringen es doch noch fertig, durch Puzzle-Schlampereien das arme Space Quest V um seine 80er-Gesamtwertung zu bringen.

Es gibt kaum ein Abenteuerspiel, das mich anfangs so hochgradig motivierte. Die Zwischengrafiken im edlen Dynamix-Comicstil haben fast schon künstlerische Qualitäten.

Warum ist der Tester aber angesichts solcher Lobeshymnen so stinkig? Beim spielerischen Kern jedes Adventures, den Puzzles, ist Sierra leider nicht über das traditionelle Mittelmaß hinausgekommen. Entweder übersieht man winzig kleine Schalterchen, die im Gewimmel der Grafikdetails untergehen, oder muß zeitabhängige Sequenzen wie den Kampf gegen die Androidin größtenteils durch Ausprobieren lösen. Bei aller Liebe fürs Abgedrehte; die Lösungswege für einige Stellen entziehen sich nahezu jeglicher irdischer Logik.

Egal, ob Grafik, Story, Spielwitz, Bedienung oder Sound – in all diesen Kategorien schneidet Space Quest V bei mir mit »gut« oder »sehr gut« ab. Nur die Lösungswege für einige Probleme sind ziemlicher Müll. In punkto Puzzles bieten die Adventures von Lucasfilm immer noch die beste Qualität.

Trotz alledem: Wer sich mit Science-fiction auskennt, Sinn für Humor hat und mit den englischen Texten klarkommt, sollte trotzdem zugreifen. Das Gag-Potential von Space Quest V ist so gewaltig, daß man mit viel Nächstenliebe über das spielerische Geschluder hinwegsehen kann. Man will einfach ständig weiterkommen, um weitere Ecken und Enden der fulminanten Geschichte zu erleben. Kein perfektes, aber ein wirklich gutes Adventure.

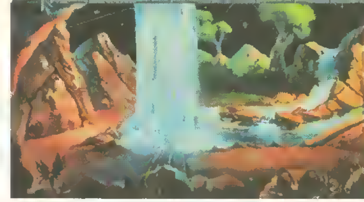


Battle Cruiser ist eine Art »Raumschiffe versenken« mit drei Spielfeldern

rencomputers »Grademaster 2000« und löst dabei einen Kurzschluß aus. Der Durchknall beschert der Benotungs-Software einen herzhaften Bug: Die Noten aller Raumkadetten werden umgekehrt! Aus Strebern werden Nieten und aus Roger Wilco der Klassenbeste, der flugs das Kommando über sein eigenes Schiff erhält.

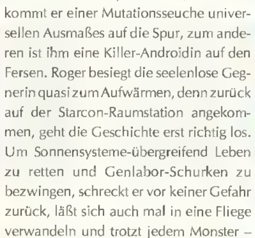
Als Berufsneuling wird man nicht gleich mit der Rettung des Universums betraut. Vielmehr ist es die Aufgabe des Mülltransport-Raumschiffs Eureka, gesetzeswidrig in Umlaufbahnen treibende Säcke mit Unrat einzusammeln. Keine sehr spannende, aber ehrenvolle Aufgabe. Die eigenwillige Crew trägt ihren Teil zum Unterhaltungswert bei. Zwei Außerirdische führen Kommandos zur Navigation und Kommuni-

kation aus. Im Dunstkreis der Triebwerke raunzt außerdem Mechaniker-Genie Cliffy herum, der es dank Improvisationstalent und reichlich ruppigem Charme sogar mit seinem eingeheirateten Vetter Scotty vom Raumschiff Enterprise aufnehmen kann.



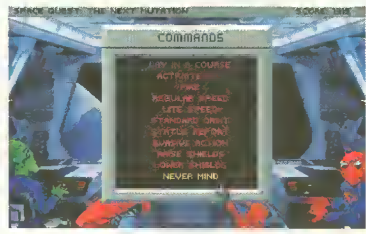
Zwischenzeitlich in eine Fliege verwandelt, erkundet unser Held surrend diese Welt

Wenn Sie den bisherigen Handlungsverlauf schon für verrückt halten, dann sei Ihnen versichert, daß er nur eine kleine Overtüre für die zahlreichen Albernheiten dieses Weltraum-Vergnügens ist. Roger Wilco entsorgt natürlich nicht für den Rest des Spiels kosmische Komposthaufen; zum einen kommt er einer Mutationsseuche universellen Ausmaßes auf die Spur, zum anderen ist ihm eine Killer-Androidin auf den Fersen. Roger besiegt die seelenlose Gegnerin quasi zum Aufwärmen, denn zurück auf der Starcon-Raumstation angekommen, geht die Geschichte erst richtig los. Um Sonnensysteme-übergreifend Leben zu retten und Genlabor-Schurken zu bezwingen, schreckt er vor keiner Gefahr zurück, läßt sich auch mal in eine Fliege verwandeln und trotzt jedem Monster – auch wenn es sich dabei um einen ausgehungerten Pac-Man handelt...



BORIS SCHNEIDER

Diese Programmierer sind einfach gnadenlos. Alles, was im Science-fiction-Bereich auf Leinwand und Bildschirm flimmerte, wird hier durch den Kakao gezogen. Für Fans von SF-Filmen ist der Unterhaltungswert deswegen einfach enorm. Wer nicht auf Roboter und Raumschiffe steht, kriegt natürlich die vielen Anspielungen nicht mit, aber der ist eh' kein potentieller Space-Quest-Käufer.
Bei so viel Witzen am laufenden Band fällt es einem fast schwer, sich über die Sierra-typischen Eigenheiten aufzuregen. Der Cursor ändert sich immer noch nicht, wenn er über einem interessanten Gegenstand schwebt, die Puzzles sind entweder kinderleicht oder nur durch Raten zu lösen und gute Spieler sehen schon nach einem Wochenende das wohlverdiente Ende. Immerhin haben die Entwickler ein wenig bei der Konkurrenz gelinst: die neuen Dialog-Menüs bringen zwar auch nicht die Puzzle-Offenbarung, zeigen aber, daß die Programmierer durchaus neue Wege zu gehen bereit sind.
Anders als bei »King's Quest VI«, das mangels Witz und Spannung von seinen kärglichen Puzzles leben mußte, ist Space Quest V ein Feuerwerk an intergalaktischen Gags, die von jedem müden Puzzle-Versuch erfolgreich ablenken. Eigentlich hätte man sich hier jedes Rätsel schenken und gleich einen Computerfilm draus machen sollen; auch der hätte noch gute Noten gekriegt.



Per Mausklick lassen Sie Ihren Navigator eines dieser Manöver ausführen

Sierra vertraut bei seinem jüngsten Spiel auf das bewährte Anklick-System. Durch Betätigung des rechten Mausknopfs wechseln Sie das Aussehen des Mauszeigers; mit links wird dann die Aktion auf den Gegenstand angewandt, auf den Sie damit in der Grafik deuten. Klickt man beispielsweise mit dem »Gehen«-Symbol eine bestimmte Stelle an, so marschiert Roger zu diesem Punkt. Durch den Einsatz der restlichen Icons spricht man andere Personen an, untersucht Gegenstände oder benutzt sie. Viele feine Sachen lassen sich natürlich einsammeln und im Inventar horten. Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist; Sie können es später bestimmt gebrauchen. Das Sprechblasen-Symbol mit dem Ausrufezeichen nutzt Roger, um seinen Besatzungsmitgliedern Befehle zu geben. Es erscheint dann ein Menü mit diversen Raumschiff-Manövern, die durch Anklicken ausgeführt werden. Auf diese Weise sendet man Funksprüche an Raumschiffe, beamt sich auf Planeten, tippt neue Kurs-Koordinaten ein oder aktiviert den Müllaufsammel-Mechanismus.

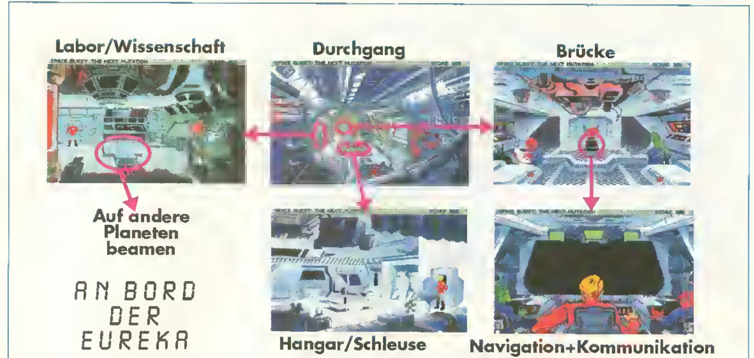


Liebe auf den ersten Blick: Roger und sein »Haustier« Spike

Neben dem Adventure-typischen Puzzlelösen lockern kleine Zwischensequenzen das spielerische Geschehen auf. So muß Roger in der Akademie einen Multiple-Choice-Test mit zehn haarsträubenden Fragen absolvieren (garantiert komi-

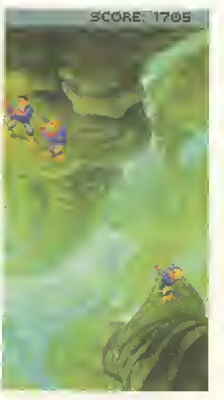


Roger läßt sein Herzblatt mit dem schönen Namen Beatrice Wankmeister nicht hängen



scher als jede iridische Führerscheinprüfung). Etwas Geschick ist gefragt, wenn Sie mit einem Raumpflege-Gleiter unter Zeitdruck den Boden blitzblank fegen müssen; der Putzomat rollt dabei zu der Stelle, die Sie mit der Maus anklicken. Als »Spiel im Spiel« wird »Battle Cruiser« geboten; eine Art Schiffe-versenken mit Raumkreuzern.

Bei Optik und Styling haben die Programmierer viel Wert auf Abwechslung gelegt. Im eigentlichen Spiel bekommt man das Geschehen in bester Grafikadventure-Tradition von der Seite gezeigt. Einzelne Zwischenszenen, bei denen Sie nicht in die Handlung eingreifen können, werden hingegen im hervorragenden Comic-Stil eingefangen. Gags am Rande (auf diversen Computerbildschirmen laufen ganz unauffällig Spiele-Oldies wie »Missile Command« oder »Pong«) dürfen da nicht fehlen. Selbst dem Sound merkt man die Liebe zum Detail an; neben der soliden Musik (inklusive Parodien auf die Hauptthemen von »Raumschiff Enterpise« und »2001«) bestechen die digitalisierten Effekte.



Zum Test lag uns nur die US-Version des Programms vor; die deutsche Übersetzung dürfte mit einigen Wochen Verspätung folgen. Angesichts der zahlreichen Insider-Gags darf man hier besonders gespannt sein, ob der Humor bei der Eindeutschung voll erhalten bleibt. **(hl)**



IM WETTBEWERB

In punkto Gag-Dichte kann Space Quest V unserer Adventure-Referenz Monkey Island II das Wasser reichen, aber bei Puzzles, Komplexität und Gesamtspielspaß geht dem jüngsten Sierra-Epos etwas die Puste aus. Im direkten Vergleich zu zwei anderen Weltraum-Abenteuern schlägt es sich wacker: Vorgänger Space Quest IV und Rex Nebular von Microprose haben ähnliche Puzzle-Schwächen. Durch tolle Technik und gute Gags kann Space Quest V diese direkten Konkurrenten knapp schlagen. Wenn Sie primär Wert auf witzige Science-fiction-Stories legen und statt eines Adventures mal ein Action-Strategiespiel ausprobieren wollen, dann sollten Sie Accolades Star Control II als Alternative auf Ihrem Einkaufszettel vormerken.

Spiel	Wertung
Monkey Island II	93
SPACE QUEST V	**77**
Star Control	74
Rex Nebular	74
Space Quest IV	68

SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

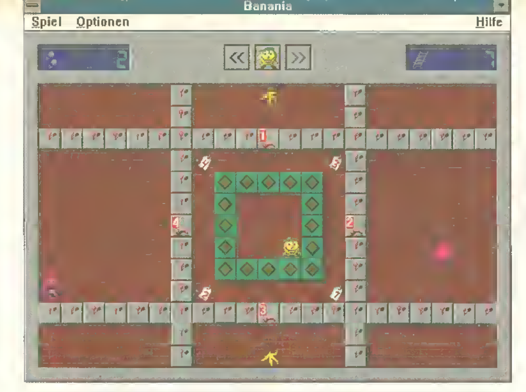
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 7,5 MByte

Besonderheiten: Viele Insider-Gags nehmen SF-Filme und Computerspiele-Klassiker auf die Schippe.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

77



Berühren Sie die richtigen Schloßfelder, um die Durchgänge zu den Bananen zu öffnen

BANANIA

Die gelbe Gefahr hält ein Hochhaus in Atem: Nur der beherzte Berti kann uns van der Bananenschalen-Plage erlösen.

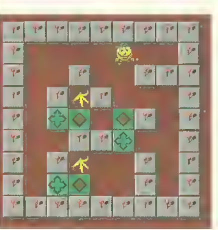
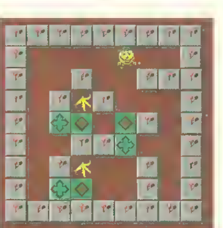
Ausgerechnet Bananen! Ein wildgewordener Affe hat bei seinem Spaziergang in einem Hochhaus hunderte von Bananenschalen über 51 Stockwerke verteilt. Müllmann Berti tritt an, um den Abfall einzusammeln. Hinter dieser fruchtigen Geschichte steckt ein altbackenes Spielprinzip: Das Windows-Programm »Banania« bietet einige verblüffende Parallelen zum Tüftelklassiker »Sokoban«, der schon in den 80er Jahren unter DOS für gefurchte Stirnen sorgte. Sie bewegen den ewig grinsenden Bananensammler Berti mit den Cursortasten über den Bildschirm. Der Aufstieg in die nächste Stufe wird erst gewährt, wenn alle Schalen eingesackt wurden. Dabei müssen Sie einiges an Überlegung und Geschick beweisen. In den Levels wimmelt es nur so von Kisten, die Berti verschieben kann, indem er sie vor sich her wuchtet. Einmal in eine Ecke gestemmt lassen sich die Hindernisse aber nicht mehr bewegen; schnödes ziehen ist im Bewegungsrepertoire des Helden nicht vorgesehen. Planen Sie also Ihre Schubsereien sorgfältig, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Das andere Übel sind Monster, die gleich in zwei Varianten die Levels unsicher machen. Die grünen Müllmonster lassen sich prima einsperren, weil sie keine Kisten verschieben können; deren schlauere lilafarbenen Vettern beherrschen diese Kunst aber in vollendeter Weise.

Türen versperren Ihnen oft den Weg und lassen sich nur durch das Beschreiten der dazugehörigen Schlüsselfelder öffnen. Sie können nach jedem geschafften Level den Spielstand zwischenspeichern, um beim nächsten Programmstart die bereits absolvierten Stufen überspringen zu können. Eine High-Score-Liste notiert die besten Leistungen. Sind zwei Spieler gleich weit gekommen, wird derjenige bevorzugt aufgelistet, der für die Lösung weniger Schritte benötigte. (hl)

Monster kennen kein Pardon. Tröstlich: Berti ist mit unendlich vielen Bildschirmleben gesegnet

HEINRICH LENHARDT

Kein kesses Früchtchen, eher Fallobst auf dem Desktop: Banania ist weder ein Verbrechen an der Menschheit, noch der große Durchbruch in Sachen Windows-Spiele. Die Grundidee ist gar nicht mal ohne; hier wurde halt bei einem bewährten Puzzle-Vorbild leidlich geschickt abgekupfert. Die mitunter arg penetrant umherwuselnden Monster bringen eine etwas störende Action-Komponente ins Programm, die puristische Puzzler irritieren wird.
Gegen die hier erbrachten »Leistungen« bei Grafik und Sound sieht so manches Shareware-Spiel geradezu grandios aus. Wenigstens ist Banania mit rund 40 Mark ein relativ preiswertes Vergnügen; Anleitung sowie die Hilfstexte auf dem Bildschirm machen auch Einsteigern das Leben leicht. Eine Windows-Spielerei nicht ohne Unterhaltungswert, aber van der Klasse und Originalität eines wahren Denkspiel-Giganten staudenweit entfernt.

Wer allzu forsch die Kisten verschiebt, landet leicht in einer Sackgasse



BANANIA

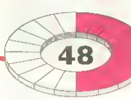
❑ PC/XT	■ 286er	❑ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Data Becker
Ca.-Preis	DM 40,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte

Besonderheiten: Windows 3.0 oder höher erforderlich. Sound-Unterstützung erst ab Windows 3.1.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





BUZZ ALDRIN'S

RACE INTO SPACE

Ihr PC ist nicht hinterm Mand: Mit diesem gehaltvallen Strategiespiel simuliert er die Raumfahrtprogramme van Amerikanern und Sawjets aus den 50er und 60er Jahren. Astranauten-Veteran Buzz Aldrin unterstützte Interplay bei der Entwicklung dieses Titels.

Die USA in den 50er Jahren. Der kalte Krieg mit den UdSSR fröstelt auf Hochtouren vor sich hin; die Amerikaner sind davon überzeugt, aufgrund ihrer überlegenen Technologie nicht von der verfeindeten Weltmacht bedroht zu werden. Doch im Oktober 1957 kommt es zum »Sputnik-Schock«: Völlig überraschend gelingt es den Sowjets, als erste Nation einen künstlichen Satelliten in die Erdumlaufbahn zu schießen. Im Pentagon regiert Entsetzen; die amerikanische Führung pumpt primär aus Angst vor einem technologischen Vorsprungs der Militärmacht UdSSR Milliarden von Dollar in ein Weltraumprogramm.

Die Geschichte lehrt uns, daß die Amerikaner das Wettrennen zum Mond gewonnen haben. Am 20. Juli 1969 landete die Apollo XI mit den Astronauten Buzz Aldrin, Neil Armstrong, und Mike Collins auf dem Mond. Was wäre aber gewesen, wenn die Amerikaner weniger Geld für die Weltraumforschung bekommen hätten? Wären die Russen zuerst auf dem Mond gelandet, wenn sie sich auf das Risiko eingelassen hätten, bei den Sicherheitsvorkehrungen mehr Kompromisse einzugehen? Solche »Was wäre wenn«-Modelle lassen sich jetzt am PC ausprobieren. Interplays lange erwartete NASA-Simulation »Buzz Aldrin's Race into Space« ist ein höchst detailliertes Strategiespiel, bei dem Sie wahlweise die amerikanische oder die sowjetische Seite übernehmen. Das Spiel beginnt mit den ersten unbemannten Raketenversuchen im Jahre 1956. Gewonnen hat diejenige Nation, welche als erste Astronauten auf dem Mond absetzt und diese gesund und munter wieder zur Erde zurückholt.

Das Anfangsmenü bietet eine ansehnliche Anzahl an grundsätzlichen Spielparametern, die sich ändern lassen. So können Sie neben der Nation, die Sie steuern, auch den Gegner (wahlweise Computer oder zweiter Spieler) wählen. Für jede der beiden Parteien läßt sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen. Außerdem gibt es zwei Modelle für den Spielablauf: Bei »Custom« haben beide Nationen identische Ausgangspositionen und technische Daten bei der Weltraum-Hardware. »Historical« orientiert sich mehr an der Realität; die sowjetischen Vehikel sind hier im Durchschnitt billiger, aber weniger zuverlässig als die amerikanischen.

Var jedem neuen Spielhalbjahr erfahren Sie wichtige Nachrichten

Die Astronautenauswahl ist eine Wissenschaft für sich und bietet sogar einen Hauch von Rollenspiel. Jeder Bewerber hat bestimmte Talentwerte in fünf Kategorien wie z.B. »Ausdauer« oder »Andocken«. Nach Absolvierung eines Grundtrainings lassen Sie die Kandidaten weiterhin die Schulbank drücken, um einzelne Talente zu verbessern, oder ordnen sie einem Raumfahrtprogramm zu. Aber gemach: Auch wenn die Rakete schon geliefert wurde, benötigt die Mannschaft ein Jährchen Vorbereitungszeit, bis sie startbereit ist. Die richtige Mischung bei der Crew-Zusammensetzung kann über Erfolg oder Mißerfolg einer Mission entscheiden - schon einmal etwas von »menschlichem Versagen« gehört? Es kann auch vorkommen, daß einzelne Astronauten während der Ausbildung wegen mangelnder Eignung vorzeitig ausscheiden. Über solche Meldungen werden Sie in der »Nachrichtensendung« zu Beginn jedes neuen Spielhalbjahres informiert. In dieser von Sprachausgabe begleiteten Sequenz erfahren Sie auch zufällige Ereignisse, die Ihre



Im Administratians-Menü kaufen Sie Raketen ein und überwachen Ihr Budget



Großer (Weltraum-)Bahnhof: Im Spielverlauf kommen noch mehr Gebäude hinzu

BORIS SCHNEIDER

Während bei anderen Handelsspielen ein pralles Bankonto das einzige Erfolgserlebnis ist, haben die Race-Programmierer mit Belohnungen für gutes Spielen nicht gespart. Nicht zuletzt, weil man noch ein paar neue Video-Sequenzen sehen will, läßt man die Maus nicht so schnell los. Als weiterer Anreiz sorgt ein ordentlicher Zwei-Spieler-Modus (notfalls auch per Post durch das Hin- und Herschicken gespeicherter Spielstände) für den hohen Spaß-pro-Mark-Quotienten. Da sehen andere Programme, bei denen man Ware A von B nach C schafft, wirklich alt dagegen aus.

In ein oder zwei Bereichen haben es die Programmierer mit der Detailtreue vielleicht ein wenig übertrieben. Die vielen Arbeitsschritte bis zum Raketenstart hätten etwas reduziert werden können, ohne die Komplexität des Programms wesentlich zu beschneiden. Völlig gegensätzlich gibt es aber Zufallsereignisse, die die schönste Planung durcheinander bringen können (»Saboteure vermindern Sicherheit des Starts um 10 Prozent«).

Bei all der schönen Präsentation tut es wirklich weh, daß das Spiel nur bis zum bemannten Mondflug reicht. Den nächsten Schritt, die kommerzielle Nutzung des Weltraums beispielsweise durch bezahlte Shuttle-Flüge, Fernmelde-Satelliten und zukünftigen Tourismus, bringen die Programmierer hoffentlich bald in einer Fortsetzung unter.

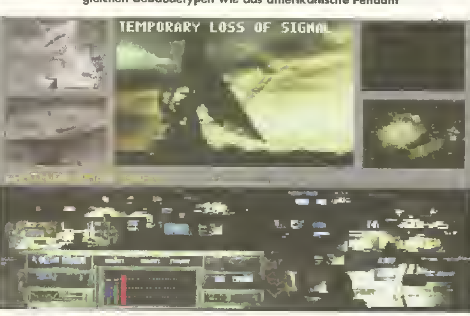
Raumfahrtprojekte mehr oder weniger günstig beeinflussen.

Die einzelnen Stationen des Weltraumbahnhofs besuchen Sie, indem Sie das entsprechende Gebäude auf einer Landkarte anklicken. Zu Beginn wirkt das Gelände noch sehr luftig, doch im Spielverlauf wird munter expandiert; durch technologische Fortschritte entstehen neue Gebäude und Abschußrampen. Bei der Planung des Raketenprogramms können Sie natürlich nichts überstürzen; um gleich einen Haufen Leute auf den Mond zu ballern, fehlt es am technischen Knowhow. Am Anfang ist schon der geglückte Start einer unbemannten Rakete ein echtes Erfolgserlebnis – schließlich befinden wir uns im Jahre 1956. Für jede Mission müssen Bauteile eingesetzt und Rampen gebucht werden. Außerdem läßt sich durch den Einsatz von Zeit und Geld das Sicherheitsrisiko für jede einzelne Mission immer weiter mindern. Bedenken Sie aber, daß Ihnen klamme Finanzen und die rührige Gegenseite im Nacken sitzen – wer als zweiter auf dem Mond landet, nach dem kräht kein Hahn mehr.

Als Chef der Weltraumbehörde müssen Sie immer auf den Kontostand achten. Am Anfang ist man mit reichlich Barem ausgestattet, doch Sie können Ihr Raumfahrt-Programm nur vorantreiben, wenn stete Geldspritzen von der Regierung erfolgen. Wenn Ihre drei ersten Raketenstarts wegen dilettantischer Fehler als bodennahe Knallkörper enden, zückt der Präsident bzw. der Zentralsekretär



Das Gelände auf sowjetischer Seite sieht anders aus, hat aber die gleichen Gebäudetypen wie das amerikanische Pendant



Wo ist mein Astronaut geblieben? Vielleicht hätten wir bei der Trägerrakete doch nicht sparen sollen...

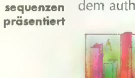


Das Politbüro erwartet von Ihnen Erfolgsmeldungen, sonst geht's ab nach Sibirien

das Scheckbuch nur noch unwillig oder setzt Sie gar vor die Tür. Damit auch langfristig die Lust an lunaren Abenteuern erhalten bleibt, verwaltet das Programm eine Unmenge an Bestenlisten. In über 50 mehr oder weniger abenteuerlichen Kategorien wie »Effektivster Hardware-Einsatz« oder »Die besten Satellitenflüge zum Mars« werden die drei erfolgreichsten Spieler verewigt. Apropos verewigt: Etwas makaber mutet der »Astronauten-Friedhof« auf, wo die Namen der Raumfahrer festgehalten werden, die Ihre Raketenstarts nicht überlebt haben.

Mit den biederen Menüs, durch die man sich bei all diesen Aktionen klickt, läßt sich der gewaltige Festplatten-Appetit von Buzz Aldrin nicht erklären. Interplay packte vielmehr reichlich digitalisierte Bilder und animierte Videosequenzen dazu, mit denen der Verlauf der Missionen illustriert wird. Per Soundblaster-Karte bekommen Sie dazu digitalisierte Stimmen und Geräusche kredenzt; garantiert stilecht mit dem authentischen Knacken und Rauschen. (hl)

Take Off: Der Missionsablauf wird mit digitalisierten Bildsequenzen präsentiert



IM WETTBEWERB

Civilization	91
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	**77**
Castles II	72
Spaceward Ho	74

Eine betont ernsthaftes Raumfahrt-Strategiespiel – wo gibt es schon sowas? Mit seinem Spielkonzept ist Race into Space ziemlich einmalig. Ein anderer aktueller Beitrag zum Thema »Weltraumeroberung« ist Spaceward Ho, das freilich mit seiner betont unrealistischen Galaxis-Eroberung spielerisch in eine andere Richtung geht. Bleibt noch der Vergleich mit den Strategiespielen Castles II und Civilization, die von der Thematik her aber in anderen Sphären schweben. Wer's NASA-genau haben will, kommt um Buzz Aldrin nicht herum.

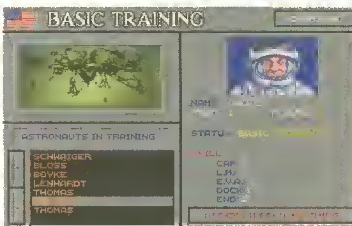


HEINRICH LENHARDT

Für romantische Verklärtheiten wie den Mann im Mond ist bei der NASA kein Platz. Buzz Aldrin präsentiert eine betont realistisches Strategiespiel, dessen Komplexität so manchen Moment der Verzweiflung beschert. Auch wenn es anfangs so aussieht, als bräuchte man zur Bewältigung all der Astronauten-Details und Planungsprozeduren einen Studienabschluß, steckt hinter den Zahlenbergen ein faszinierendes Spielprinzip.

Mit gemeinen Handelssimulationen, deren Komplexität sich auf den Handel mit dreieinhalb Gütern beschäftigt, kann man mich wenig begeistern. Das Zahlenjonglieren bei Buzz Aldrin ist nicht nur wegen des originellen Raumfahrt-Szenarios ein wesentlich größeres Vergnügen; die Verflechtungen zwischen Prestigepunkten und Geldnachschub sind raffiniert konstruiert. Bei all den sorgfältig berechneten Faktoren stört es lediglich, daß letztendlich doch ein wenig Glück mit im Spiel ist: Ein sorgfältig geplanter Start mit guten Sicherheitswerten kann auch zum Fiasko werden, während Risikomanöver mit viel Fortune gelingen können.

Erfolgserlebnisse müssen hart erarbeitet werden. Auch auf dem »einfachsten« Schwierigkeitsgrad hat man's schwer und die Fülle an Details, die beachtet werden muß, ist fast schon erdrückend. Mit zahlreichen englischen Erklärungstexten hilft das Programm meistens weiter, wenn man eine Sackgasse ansteuert. Einsteiger werden trotzdem vergrätzt; ein vereinfachtes Anfänger-Szenario oder ein interaktives Tutorial hätten dem Programm sehr gut getan. Lassen Sie sich von den hübsch aufgemachten Menüs und den Digi-Bildern nicht täuschen, mit denen die Missionen illustriert werden. Race into Space ist ein wenig schwer verdaulich und hätte hier und da mehr Spielwitz vertragen können. Wenn Sie aber das Thema der Weltraumerforschung fasziniert, wird Ihnen dieses sehr originelle, anspruchsvolle Programm einige spannende Wochenenden voller Budget-Jonglieren und Raketen-Optimieren bescheren. Lohn der Mühen: Kehren die eigenen Astronauten gesund und munter vom ersten bemannten Flug zurück, ist der Befriedigungsfaktor wohlig hoch.



Jeder einzelne Astronaut läßt sich gezielt ausbilden



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Interplay
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

Besonderheiten: Englisches Buch über die Raumfahrt liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



3D-KAMPFSIMULATIONEN AUS EINEM NEUEN BLICKWINKEL

"SEAL Team"™ und "XenoBots"™ sind zwei völlig neue dreidimensionale Simulationen mit virtuellen Welten und jeder Menge Action, die durch die Sicht aus Ihrer eigenen Perspektive so realistisch sind, daß Sie glauben, selbst am Geschehen teilzunehmen.

"SEAL Team" verwendet die nervenzerreißende Flugsimulations-Technik, die es Ihnen ermöglicht, in der Rolle des Befehlshabers der Elite-Infanterie Vietnam noch einmal zu erleben.

Wählen Sie aus 3S Waffen die jeweils richtige aus, und planen Sie Ihre Angriffe zur rechten Zeit.

Ebenso eindrucksvoll ist "XenoBots" von NovaLogic, mit seinen einmaligen Ray-Tracing-Grafiken.

Steigen Sie in das Cockpit eines verlassenen, spärlich ausgestatteten Xenobots. Versuchen Sie, sich an die Außerirdischen heranzupirschen und sie zu zerstören.

Beteiligen Sie sich an strategischen Roboterkämpfen in einer verdorrten, atomaren Landschaft, indem Sie all Ihre Kraft einsetzen und Kommunikationsnetze schaffen.

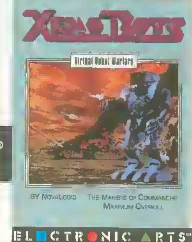
Alles in allem eine Simulation, die so viel virtuelle Realität aufweist, daß Sie alles um sich herum vergessen.





ELECTRONIC ARTS®

Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division,
Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



Wie weit darf ich gehen? Alle unerreichbaren Felder werden automatisch abgedunkelt.



Sie kennen das Problem: Da will man seine Raumstation nach längerem intergalaktischen Urlaub wieder betreten und wird von ein paar säure-verspritzenden, blutrünstigen und zähnefletschenden Aliens überrascht, die es sich in der Zwischenzeit gemütlich gemacht haben. Da hilft dann nur noch ein Trupp von bis an die Zähne bewaffneten Sapce Marines, die mit Flammenwerfern und Handgranaten das Alien-Nest ausräuchern und wieder etwas Ruhe und Frieden in die gute Stube bringen.

SPACE CRUSADE

Wenn Pragrammierern nichts neues mehr einfällt, kaufen Sie sich eine Brettspiel-Lizenz. Gremlins Weltraum-Kreuzzug kammt aus der Würfel- und Zinnfiguren-Ecke.

Den oft beschriebenen Kampf zwischen bösem Alien und gutem Soldaten brachte das Brettspiel »Space Quest« (nicht verwandt oder verschwägert mit Roger Wilcos Abenteuern bei Sierra) in die Kinderzimmer. Der englische Softwarehersteller Gremlin Graphics hat sich die Lizenz für dieses und das Vorgängerspiel »Hero Quest« gesichert und bringt die Computer-Umsetzung unter dem Namen »Space Crusade« auf den Markt, um Verwechslungen mit dem Sierra-Titel zu vermeiden. Um die Verwirrung zu komplettieren, gibt es noch ein nahezu identisches Brettspiel namens »Space Hulk« mit komplexeren Regeln, das gerade von Electronic Arts umgesetzt wird.



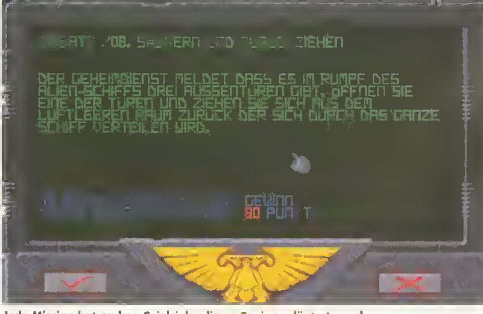
Das Spielgeschehen sehen Sie aus einer übersichtlichen Vogelperspektive



Der »Alien-Identifikations-Madus« sagt Ihnen, mit wem Sie es zu tun haben

Harte Männer braucht das All: Aus diesen drei Teams dürfen Sie wählen

Bei Space Crusade steuern Sie ein Team aus fünf waffenbepackten Soldaten durch ein alienbesetztes Raumschiff. Pro Spielzug können Sie jedem der Soldaten eine Reihe von Befehlen geben: Gehe dorthin, feuer deine Waffe ab, untersuche die Gegend, und so weiter. Die Steuerung erfolgt komfortabel über eine Menüleiste am unteren Bildrand, in der alle noch möglichen Aktionen durch helle Symbole dargestellt werden. In jeder Runde darf ein Soldat nur eine bestimmte Anzahl von Zügen machen. Haben Sie alle fünf mit Befehlen versorgt, sind die Aliens an der Reihe, die sich ebenfalls durch die Gänge bewegen, Angriffe starten und ihre Soldaten dezimieren. Ein Spiel dauert eine festgelegte



Jede Missian hat andere Spielziele, die zu Beginn erläutert werden



BORIS SCHNEIDER

Als Strategiespiel für Einsteiger macht sich Space Crusade wirklich nicht schlecht. Alles ist überschaubar, das Spielfeld angenehm klein, die Gruppe mit fünf Soldaten gut zu managen. Der Spielablauf selbst ist angenehm flott, eine Partie nicht erst nach mehreren Tagen zu Ende. Echte Strategie-Profis werden dagegen die Komplexität vermissen, welche die übliche Armee-Schiebespielchen bieten.
In der Bedienung gibt es jedoch ein paar Eigenheiten, die man fast schon mit dem Argument »typisch englische Programmierer« abtun möchte. Damit die Bildschirmfotos auf der Packung nach was aussehen, mußte unbedingt ein spielerisch völlig sinnloser 3D-Modus eingebaut werden. Den darf man nämlich per Funktionstaste abschalten, um den Spielfluß zu beschleunigen. Die teilweise grellbunte Präsentation macht jede klaustrophobische Alien-Athmosphäre völlig kaputt. Nicht nur die Uniformen unserer Helden, auch die Aliens und teilweise sogar die Raumschiff-Wände präsentieren sich in vollstem Blau, Rot, Grün und Lila. Und die manchmal unfreiwillig komische deutsche Übersetzung (»Blinde Granate« statt »Blendgranate«) tut ihr übriges zum Ambiente-Killen dazu. Kommt es Ihnen also nur auf ein simples, aber spielbares Strategie-Programm an, sind Sie hier an der richtigen Adresse.

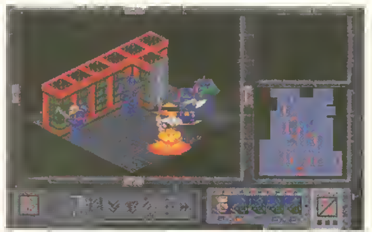


Die Reichweite und Schußrichtung der Waffen wird knallgelb dargestellt

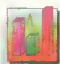
Zahl von Runden, nach denen mit einer Punktzahl festgestellt wird, ob Sie die Mission geschafft oder verloren haben. Die Punkte dienen auch der Aufrüstung Ihres Teams für die nächste, schwerere Mission. Manche Aufträge lassen sich von einem Fünf-Mann-Team gar nicht bewältigen. Bis zu drei verschiedenfarbige Trupps lassen sich ins Geschehen schleusen; da jeder Gruppe die Befehle einzeln gegeben werden, können Sie wahlweise alleine alle Soldaten steuern oder dies als Mehr-Spieler-Modus im Team ausnutzen.

Das Spielprinzip bietet eine Mischung aus Entdecken (Was lauert hinter der nächsten Tür?), Glück (Angriffs- und Abwehrwerte bei Kämpfen werden innerhalb eines bestimmten Rahmens, der von der Ausrüstung abhängt, ausgewürfelt) und viel Taktik. Sie können die Gruppen aufteilen und sollten bei Kämpfen jede Deckungsmöglichkeit ausnutzen sowie bevorzugt die Charaktere mit der besten Bewaffnung einsetzen. Manche Soldaten sind unbeweglicher als andere - lassen Sie diese zurück oder passen Sie die Geschwindigkeit der Gruppe an die langsamsten Männer an? Gehen Sie mit dem bestausgerüstesten Commander viele Risiken ein, oder versuchen Sie ihn so lange wie möglich zu beschützen?

Grafisch wird das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive dargestellt, in der das in Quadrate aufgeteilte Spielfeld sehr schön zu erkennen ist. Die Kämpfe werden in einer Quasi-3D-Grafik gezeigt, die Sie beliebig ein- und ausschalten können. Spielerisch hat der 3D-Modus aber keine Funktion, denn ist dieser aktiv, können Sie keine Icons klicken oder Befehle geben. **(bs)**



Die Kämpfe zwischen den Parteien werden wahlweise in einer 3D-Grafik gezeigt



IM WETTBEWERB

In unserer Tabelle kommt Space Crusade gegen die komplexeren Titel wie History Line und Command HQ nicht so sehr an; für Frischlinge im Strategie-Bereich ist es aber ein guter Einstieg. Der andere Weltraum-Strategie-Titel Xenobots macht durch seine professionellere Präsentation viel Boden gut. Gegenüber dem Vorgängerspiel Hero Quest haben die Programmierer viel bei Space Crusade verbessert.

Titel	Wertung
Command HQ	84
History Line 1914-1918	78
Xenobots	67
SPACE CRUSADE	**63**
Hero Quest	56



SPACE CRUSADE

- ■ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Gremlin Graphics
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-abfrage
Anleitung	Deutsch; Befriedigend
Spieltext	Deutsch; Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Über ein Dutzend Missionen, bis zu drei Spieler an einem PC.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit Maus und VGA.

63

VALHALLA

Wer des öfteren per in Mailboxen herumstöbert, kennt sicherlich die Online-Fantasy-Spiele »Hack« und »Nethack«. Eine englische Firma fand diese Programme so packend, daß sie gleich einen PC-Aufguß bastelte.

Großangriff der Killerbuchstaben



Verpackt ist »Valhalla« in die legendären Welten Asgard, Midgard und Nilfheim. Als wackerer Wikinger zuckeln Sie durch Wald, Flur und Dungeon in der Absicht, den greulichen Feuerdämonen davon abzuhalten, die gutbeseelten Sphären in Schutt und Asche zu legen. Nach bester »Hack«-Manier tippeln Sie in Vogelperspektive mit einer mikroskopisch kleinen Figur umher, klöppeln Monster, schlucken unbekannte Zaubertränke, stecken sich verfluchte Ringe an, verlesen magische Schriftrollen und probieren unbekannte Zauberstäbe an harmlosen Zeitgenossen aus. Um das Umfeld genauer begutachten zu können, wird die direkte Umgebung um Ihren Charakter in einem eigenen Fenster etwas vergrößert dargestellt. Die Bedienung erfolgt mittels einer Vielzahl von Tasten-Kommandos, die nahezu identisch mit denen des »Hack«-Vorbildes sind. Die wichtigsten Befehle sind allerdings auch via Maus über diverse Schalter erreichbar.



Für Komplexität ist gesorgt, denn viele Sphären harren der Erforschung. Das Spielprinzip ist aber reichlich abgelutscht

Monster werden nur als simple Buchstaben angezeigt; lediglich in der vergrößerten Nahdarstellung sind einfach gezeichnete Bildchen der Gegner sichtbar. Geprügelt wird in strengen Kampfrunden, indem zuerst Sie das wildgewordene Lettern-Monster attackieren und anschließend selbst Schläge einstecken. Sind genug Monster zu Buchstaben-Suppe verarbeitet worden, steigen Sie in neue Erfahrungs-Stufen empor und erhalten damit weitere Fähigkeiten und vor allem mehr »Hit Points« (Trefferpunkte). Sollte das Gemetzel andersherum ausgehen, dann trösten Sie sich: Ihr Ableben wird immerhin in einer Highscore-Liste für die Nachwelt festgehalten. **(mt)**

MICHAEL THOMAS

Was ist das denn? Wie kann man nur so naiv sein zu glauben, daß ein derart altes Spielprinzip nach irgendwelches Interesse weckt? Ohne Zweifel: Nethack, Hack und ähnliche Spiele sind nach wie vor faszinierend und begeistern vor allem Rollenspiel-Freaks. Es reicht aber bei weitem nicht, ein bißchen Farbe, Grafik, Mausbedienung sowie eine neue Story hinzuzumischen und den alten Hut für viel Geld als »neues« Profi-Programm anzubieten. Könnten vielleicht absolute »Hack«-Fans diesem Klan rein spielerisch noch ein wenig Freude abgewinnen, werden auch sie angesichts einiger Programmfehler kapitulieren. So kann es passieren, daß sich nach dem Lesen einer bestimmten Schriftrolle die ohnehin schon lächerliche Grafik in ein vollständiges Gewirr verwandelt oder ein gänzlicher Programmabsturz ins Haus steht. Im Vergleich mit anderen professionellen Rollenspielen wirkt Valhalla wie ein schlechter Aprilscherz.

VALHALLA

■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Optyk
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Abklatsch des Uralt-Spielprinzips »Hack«

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit Maus und VGA.

29

EXTRA DOSIS SPIELE GEFÄLLIG?



Wenn Sie mehr zum Thema Spiele-Programmierung wissen wollen, sollten Sie sich jetzt die neue DOS EXTRA kaufen. Hier steht alles über die geniale Kombination von Action- mit Rollenspiel-Elementen, wie Sound-, Parsing- und Organismussimulation. ❑ EXTRA-Highlights: Echtzeit-Darstellung in schneller 3D-Grafik, intelligenter Parser und Musik im Hintergrund. ❑ Außerdem: Wie programmiert man ein Strategiespiel? DOS EXTRA weiht Sie neben Tic Tac Toe, Nimm und Reversi schrittweise in die Geheimnisse der Schachstrategie-Programmierung ein. ❑ EXTRA-Spiele: Dauerbrenner Tetris, Klassiker Monopoly, Super-Action-Spiel Goldgräber. Machen Sie sich Ihr Spiel doch selber – und holen Sie sich die neue DOS EXTRA jetzt im Handel!

DIE NEUE DOS EXTRA AB 3.3. AM KIOSK!

CREEPERS

Manche mögen's niedlich: Während PC-Besitzer immer nach auf »Lemmings 2« warten müssen, versucht Hersteller Psygnosis mit einem



Vier unterschiedliche Level-Blöcke à 18 Stufen wollen geknockt werden

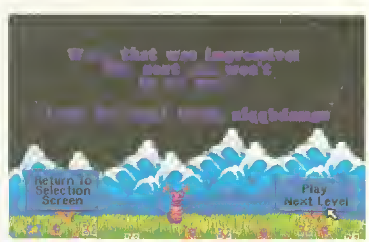
Auch aus der unansehnlichsten, krabbeligsten Raupe wird eines Tages ein schöner Schmetterling (...sofern sie ihre Karriere nicht vorzeitig als Vogelfutter beenden muß). In der freien Natur geschieht dieser Prozeß durch die Verpuppung des Kriechers; bei Computerspielen darf man sicher sein, daß den phantasievollen Programmierern eine spannendere Methode einfällt. Die herzigen Raupen beim neuen Psygnosis-Tüftelspiel »Creepers« sind besonders schüchtern. Sie verwandeln sich nur dann in Schmetterlinge, wenn das Ambiente stimmt: In einem Zaubertöpfchen vor den Blicken der Öffentlichkeit geschützt mutiert der unansehnliche Grünling in Sekundenschnelle zum prächtigen Flattermann. Doch widrige Umstände haben dazu geführt, daß ganze Raupen-Kolonien ihr Ziel nicht erreichen können. In 73 verschiedenen Runden warten die possierlichen Kerlchen darauf, daß Sie ein wenig behilflich sind. Durch den Einsatz verschiedener Werkzeuge müssen Sie den Creepers Wege zu ihren Verwandlungspötten bauen. Erst wenn eine Mindestanzahl von Schmetterlingen in einem Level auf diese Weise erzeugt wurde, erreichen Sie die nächste Runde.



Sie müssen mehr Schmetterlinge erzeugen, als Creepers in den Level gespuckt werden. Deshalb mit dem Ventilator bei A verhindern, daß die Raupen gleich ins Töpfchen B fallen. Mit Rückenwind wird ein Creeper losgeschossen, nachdem wir den Baum bei Punkt C weggebombt haben. Bei D wurde eine Brücke gebaut, damit der Creepers-Generator aktiviert werden kann. Bei Punkt E erscheinen dann die zusätzlichen Raupen, mit denen sich der Level lösen läßt.

Die Ausgangssituation ist in jedem Level höchst Lemmings-kompatibel. Das Spielfeld erstreckt sich von links nach rechts; der sichtbare Bildausschnitt läßt sich mit der Maus verändern. An einem Ende steht eine Art Kanone, aus der die Raupen nach einigen Sekunden ins Szenario geschossen werden. Durch einige Hindernisse von dieser Ausgangsbasis getrennt steht das Verwandlungstöpfchen in der Gegend herum, in das Sie die Creepers befördern müssen. Mit der »Creeper Camera« behalten Sie einzelne Raupen im Auge. Einmal aktiviert, folgt eine Kamera den Bewegungen eines Ihrer Schützlinge. Da diese Ansicht in einem verschiebbaren Fenster gezeigt wird, können Sie auch dann seine aktuelle Position im Auge behalten, wenn Sie gerade den Haupt-Bildausschnitt zu einer anderen Stelle gescrollt haben.

Am unteren Bildrand erspäht der Spieler eine Reihe von Icons, deren Anzahl und Auswahl von Stufe zu Stufe wechseln kann. Konnte man bei Lemmings



Neben ein paar aufmunternden Worten gibt's zur Belohnung das Paßwort für die nächste Runde



Bildschirmaufbau und Icons erinnern etwas an Lemmings

den einzelnen Spielfiguren Talente verleihen, so beschränkt sich das Handlungsvermögen der Creepers aufs Kriechen. Sie müssen die Werkzeuge deshalb direkt einsetzen, um einen Weg für die Raupen zu bauen. Mit blauen Brückenteilen überwindet man Abgründe, Bomben sprengen Barrieren weg, mittels Schrägen rollen die Raupen Steigungen rauf und runter, Trampolinfelder katapultieren sie in die Höhe, Ventilatoren pusten sie mit Höchstgeschwindigkeit in eine bestimmte Richtung - und so weiter, und so fort. Durch ein Werkzeug-Limit können Sie nicht beliebig viele Teile gleichzeitig einsetzen. Oft muß man einen Startaufbau errichten und ihn nach Passieren der Creepers schleunigst wieder abreißen, um wieder zu frei verfügbaren Hilfsmitteln zu kommen. Das mitunter etwas hektische Rumgeklicke verleiht dem Spiel eine milde Geschicklichkeits-Note.

HEINRICH LENHARDT

Der Einsatz von Werkzeugen erinnert an Sierras Denkspiel »Incredible Machine«; das ans Ziel führen hilfloser Tierchen an Lemmings. Creepers bietet aber noch genug eigenständige Ideen, um dem Abklatsch-Makel zu entgehen. Der Einsatz der Werkzeuge läßt Ihnen viel Freiraum; einmal plazierte Einzelteile lassen sich mitten im Spiel wieder entfernen oder durch andere Hilfsmittel ersetzen. Alle paar Levels bekammt man zudem eine neue Schikane aufgetischt.

Das Vergnügen ist mittelfristig: Erst bei den Levels der schwierigsten Stufe mit dem schönen Namen »Brutal« gibt es eine größere geistige Herausforderung. Die meisten Puzzles lassen sich spätestens beim zweiten oder dritten Mal leicht lösen, wenn man die Auswirkungen seiner Fehler in Ruhe studiert. Und die ganz großen Suchtschübe, die das legendäre Lemmings auslöste, wollen sich beim Raupenrangieren nicht im selben berauschenden Maße einstellen.

Bei allem Gemecker über solche Details will ich nicht unterschlagen, daß mir Creepers einige sehr kurzweilige Stunden beschert hat. Der Spielwitz knistert, die Steuerung ist gut und das Level-Design überwiegend heiter. Einige übertriebene Tennisschläger-Actioneinlagen können nerven, aber unterm Strich überwiegt der Spaß an der Sache deutlich.

PC PLAYERs Tierleben registriert: Die Artenvielfalt der Lemminge wird durch die gemeine Raupe nicht bedroht, aber zur Überbrückung bis zur Lemmings 2-Saison sind die Creepers gut geeignet.



Wenn alle Creepers im Topf gelandet sind, verwandeln sie sich in Schmetterlinge

Als besonders derbes Werkzeug dient der Tennisschläger. Mit ihm drischt man auf Raupen ein, die in einer Sackgasse gelandet sind. Entwarnung für Tierschützer: Die Creepers nehmen solche Handgreiflichkeiten nicht allzu krumm, rollen sich bei Schlageinwirkung zusammen und poltern einer Flipperkugel gleich durch die Landschaft. Erst wenn sie gelandet sind, entrollen sie sich wieder und kriechen gemütlich weiter. Jeder Schlag wird allerdings mit einem Abzug auf dem Creepers-Energiekonto bestraft. Wer seine grünen Schützlinge in inflationärem Ausmaße züchtigt, muß den Level nochmals von vorne beginnen.

Die 73 Runden sind in vier unterschiedlich schwere Pakete mit je 15 bis 20 Stufen verteilt. Diese Gruppen lassen sich direkt anwählen. Zugriff auf einzelne Levels haben Sie erst durch die Eingabe eines Paßworts, das nach Bewältigung der vorangehenden Aufgabe angezeigt wird. Außerdem speichert das Programm automatisch den höchsten Level, den Sie bislang erreicht hatten, auf Festplatte. Warum man dann nicht gleich zugunsten des Speicherns mehrerer Spielstände aufs Paßwort-Gefummel verzichtet hat, bleibt ein Geheimnis der Programmierer. (hl)



IM WETTBEWERB

Creepers ist etwas spritziger und grafisch ansprechender als der direkte Mitbewerber Incredible Machine. Eines haben beide Titel gemeinsam: Der sanfte Schwierigkeitsgrad läßt kaum Frust aufkommen, aber Profis klicken sich recht zügig durch alle Levels. Das zweite große Vorbild der Raupenrettungs-Aktion, namentlich Lemmings, hütet unangefochten den Referenzposten in der Sparte »Denkspiele«. Weiterhin Ihr Geld wert, wenn auch einen Hauch weniger motivierend als Creepers, sind The Humans und Push-Over.

Spiel	Wertung
Lemmings	92
CREEPERS	**75**
Incredible Machine	74
The Humans	74
Push-Over	73



Im Bildschirmfenster links oben zeigt eine TV-Kamera stets die aktuelle Position der Raupen



CREEPERS

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: 0,8 MByte

Besonderheiten: Vier unterschiedlich schwere Level-Gruppen. Paßwort-System.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

75

Seien Sie kein Frosch, buddeln Sie nach Diamanten, bauen Sie ein Schlaß und lassen Sie alle Zacken in der Krane.

KNOBEL-KISTE



Towers: Brauchborer Computer-Gegner, aber wa ist der Zwei-Spieler-Modus?

Data Becker macht's möglich: In der »Knobelkiste« lagern gleich vier Denkspiele für den PC, von denen jedes weniger als zehn Mark kostet – beim heutigen Preisniveau kein schlechtes Angebot. Die vier Tüftelspiele sind alle für einen Spieler ausgelegt und werden über ein gemeinsames Titelbild angewählt.

Stoples: Komplizierte Regeln mochen dos Denkspiel zur Kopfnuß

In »Diamonds« übernehmen Sie die Rolle eines Maulwurfs, der Diamanten aus seiner Mine buddeln will. Die Position der Edelsteine ist auf einer Karte aufgezeichnet, unsichtbar sind aber die Granitblocke, welche die Bohrer des Maulwurfs zerstören. Mit einer Art Granit-Radar wird nur angezeigt, wieviel Granit in der Nähe ist, aber nicht, wo es sich befindet. Den Weg durch den Erdboden müssen Sie also ausknobeln. Jeden der 99 Level können Sie direkt anwählen, es gibt sogar eine Funktion zum Speichern des Spielstandes.



Ghosthunt: Bunte Geister verfolgen einen grünen Frosch ouf Schlüsselsuche

Bei »Staples« müssen Steine, die auf einem Spielbrett liegen, abgeräumt werden. Dazu legen Sie andere Steine nach komplizierten Regeln auf die schon ausgebreiteten. Steine mit entgegengesetzten Symbolen verschwinden dann; solche mit gleichen Zeichen dürfen nicht nebeneinander liegen, sonst verlieren Sie ein Bildschirm-Leben. Immerhin haben die Programmierer ganze 400 Level spendiert, die ohne Umwege anwählbar sind.

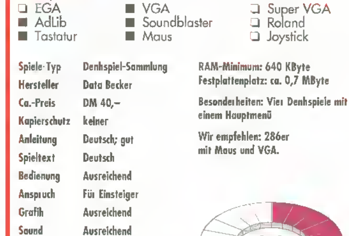
Bei »Towers« spielen Sie gegen einen Computergegner und nehmen abwechselnd Steine von einem Spielbrett, um damit einen Turm aufzubauen. Einige Steine haben allerdings negative Wirkung, Bomben verkleinern Ihren Turm wieder. Der Computergegner kann in drei verschiedenen Intelligenzstufen aktiviert werden.

Etwas Action-orientierter als die drei Vorgänger ist »Ghosthunt«. Hier spielen Sie einen Frosch, der von Geistern verfolgt wird und mehrere Schlüssel aufsammeln muß, um sich in den nächsten Level zu katapultieren. 50 Spielstufen gibt es insgesamt und als einziges der vier Spiele darf man sich hier auch ein Paßwort notieren, um schon gemeisterte Level zu überspringen. (bs)



BORIS SCHNEIDER

Der Aufkleber »Van Doto Becker-Speziolisten entwickelt« sollte uns nicht auf die Qualität der Doto Becker-Speziolisten schließen lossen. Die können sicher mehr, als uns in diesen vier simplen Spielen geboten wird. Ein »Tetris«, »Saka-Ban« oder »Lemmings« sucht mon hier vergeblich; Negotiv-Beispiel »Stoples« hat so wirre Regeln, doß wir ouch noch zweimaligem Anleitungs-Lesen immer noch nicht gonz kopiert hoben, wie die Bilder eigentlich oufgehen sollen. Die onderen Spiele loufen unter der Rubrik »nett, ober nicht otemberoubend«. Man jogt den Moulwurf und den Frosch durch ein poor Level und legt dos Gonze dann schnell zu den Akten, wenn mon professionelleres Spielefutter gewöhnt ist. Dos spielerisch gehaltvollste Produkt, »Towers«, hat leider auch den größten Hoken: Doß die Progrommierer einen so einfoch zu machenden Zwei-Spieler-Modus unterschlagen hoben, ist einfoch nicht zu fassen. Angesichts des foiren Preises von 40 Mork, der dos Poket preislich in Sharewore-Nöhe rückt, kann mon nicht ollzu souer über die Knobelkiste sein; ein Highlight deutscher Progrommierkunst ist sie ober sicher nicht.



KNOBELKISTE

- ■ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

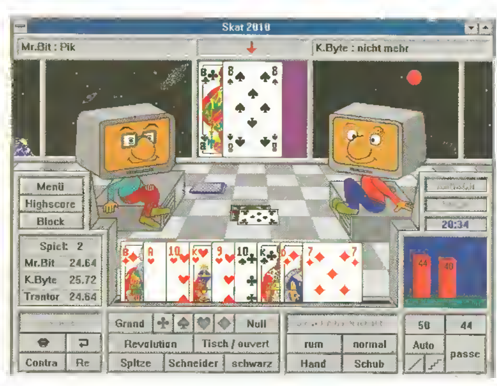
Spiele-Typ	Denkspiel-Sammlung
Hersteller	Data Becker
Ca.-Preis	DM 40,–
Kopierschutz	keiner
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,7 MByte

Besonderheiten: Vier Denkspiele mit einem Hauptmenü

Wir empfehlen: 286er mit Maus und VGA.

39



Mit diesem Blatt hat man schlechte Karten, denn Pik ist Trumpf

SKAT 2010

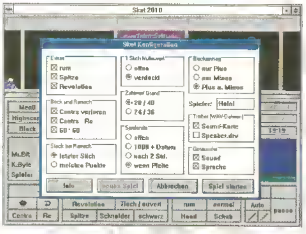
Patiencen können Sie unter Windows bis zum Abwinken legen. Wie wär's zur Abwechslung mal mit einer Runde Skat gegen zwei durchtriebene Computergegner?

Der organisatorische Aufwand, zwei ebenso willige wie regelkundige Mitmenschen zu einem Skatspiel aufzutreiben, ist nicht zu unterschätzen. Das Kartendreschen findet bei diesem urdeutschen Zeitvertreib bevorzugt in der geselligen Atmosphäre heimelig verräucherter gastronomischer Betriebe statt, doch wie bekämpft man akute Reizlust, wenn kein Skatbruder kurzfristig verfügbar ist? Versuchen Sie's doch mal mit den Herren Bit und Byte, die ihre Herkunft als Computerspieler nicht leugnen können. Beim Windows-Programm »Skat 2010« bekommt man es mit diesen Gesellen in ihrer Eigenschaft als kompetente Bock- und Ramsch-Partner zu tun.

Der futuristische Programmname klingt ein wenig nach »Battlechess 4000«, hat mit solchen Grafikspektakeln aus der Schachwelt aber nichts zu tun. Die Optik gibt sich hier brav, bieder und übersichtlich. Sie bekommen Ihr Blatt nach Wunsch sortiert angezeigt; darunter befinden sich einige anklickbare Kommandos. Mit der Maus melden Sie Contra an und verkünden, ob z.B. ein Grand gespielt oder Herz Trumpf sein soll. Die Prozedur des Reizens übernimmt auf Wunsch der Computer per »Auto«-Funktion. Dem Dickicht der Regelvarianten wird das Programm teilweise Herr; in einem speziellen Menü dürfen Sie die Einstellungen für einige Skat-spezifische Eigenarten verändern. Wer mit diesem schönen Zeitvertreib noch nicht vertraut ist oder seine Kenntnisse auffrischen will, sei gewarnt: Die Grundregeln des Skatspiels werden weder in Anleitung noch Hilfe-Datei erklärt. Nicht nur hier gibt sich das Programm ein wenig spartanisch; das Einstellen der Computerspielstärke ist ebensowenig vorgesehen wie das Speichern einer Partie. (hl)

HEINRICH LENHARDT

Sie wollen einfach mal ein bißchen Skat zwischendurch spielen und können auf Glitzer und Glamour verzichten? Dann, aber nur dann, lohnt sich die Anschaffung dieses Programms für Sie. An Regeleinhaltung und Können der Computergegner kann man nicht viel herummäkeln; alle Essentials werden von diesem Windows-Programm berücksichtigt.
Ein bißchen mehr Spielkomfort würde ich mir schon wünschen. Eine Art Regellehrgang mit Tips und Spielstrategien fehlt ebenso wie unterschiedlich starke Computergegner. Grafik und Sound sind konstant karg, was bei einem Kartenspiel aber naheliegend ist. Kein Fall für Gelegenheitsspieler, doch als Skatbruder-Ersatz durchaus tauglich.



Diverse Regelfinessen lassen sich einstellen; die Stärke der Computergegner leider nicht

SKAT 2010

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ❑ AdLib
- ❑ Tastatur
- ❑ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ❑ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Kartenspiel
Hersteller	CreaTeam-Software Ebert/ Flensburg
Ca.-Preis	DM 70,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 oder höher erforderlich. Nur mit Skat-Grundkenntnissen spielbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

58

Kommerzielle Top-Spiele!

aus Lager-Restbeständen, Firmenauflösungen und Produktionsüberschüssen! Alle originalverpackt, mit Anleitungen und voller Garantie!

PC-SPIELE

Tausende Super-Spiele – aufgekauft!

Pearl Agency, einer der **weltweit größten Programmdistributoren,** hat für Sie einen **riesigen Posten fantastischer Spielehits aufgekauft.** Programme, die im kommerziellen Handel **oftmals für DM 79,–/ DM 95,–/ DM 129,– und mehr** (empf. VK-Preis) angeboten wurden, erhalten Sie jetzt **zu absoluten Traumpreisen!** Es handelt sich ausschließlich um **neuwertige Originalware in aufwendiger Verpackung** alles erste Wahl! Die meisten dieser Top-Spiele wurden in **Fachzeitschriften vorgestellt** und in unabhängigen Spieletests **empfohlen!** Wir haben den **Rotstift ganz tief angesetzt** und knallhart kalkuliert – machen auch Sie Ihr „Schnäppchen" und **nutzen Sie diese wohl einmalige Gelegenheit** zur Erweiterung Ihrer Spielesammlung! Auch ein Vorratskauf lohnt sich – ein **heißer Geschenktip für Spielefreaks** zu allen Gelegenheiten. Bestellen Sie möglichst noch heute, **trotz großer Lagerbestände ist unser Vorrat begrenzt.**

Alle Spiele sind lauffähig auf einem IBM™-kompatiblen PC (XT/AT286/386/486), die benötigte Grafikkarte ist jeweils in Klammern angegeben. Alle CGA- und EGA-Spiele laufen auch auf jeder VGA-Karte! ✗ = unterstützt Soundkarten.

● **JUMP JET** Jump Jet ist eine hochgerüstete Kampfmaschine. Ihre Start- und Landebahn ist ein supermoderner Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich, Ihre Reaktion und fliegerischen Fähigkeiten angewiesen. Sie sind Jäger und Gejagter zugleich. Aber Vorsicht, je besser Sie sind, desto besser wird der Gegner. Auch mit Naturgewalten werden Sie zu kämpfen haben! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880001 ★ nur DM 9,80**

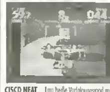


KARTING GRAND PRIX Wer hat Sie nicht schon gesehen und sich gewünscht, sie einmal fahren zu dürfen – die schnellen Go-Karts? Fingerspitzengefühl, schnelle Reaktion und das Erfassen neuer Situationen sind gefragt! 8 Strecken, 3 Geschicklichkeitsstufen, 1 oder 2 Spieler. Bestimmen Sie, welche Reifen aufgezogen werden, studieren Sie genau den Streckenzustand – und werden Sie am Ende Grand-Prix-Sieger! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880003 ★ nur DM 9,80**

● **SUPERSKI** Eine Ski-Simulation der Extraklasse wartet auf Sie! Superski bringt Ihnen vier aufregende Skisportarten ins Wohnzimmer: Slalom, Abfahrt, Riesenslalom und Skispringen. Treten Sie gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler an. Wettkampf- und Trainingsoptionen stehen zur Wahl. 3 Schwierigkeitsgrade fordern Ihr ganzes Können. In rasender Fahrt meistern Sie den Eiskanal. Werden Sie Weltcup-Sieger! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880005 ★ nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH** Einer der besten Spieleklassiker. Oft nachgeahmt – nie erreicht! ROCKFORD, der Star des Spieles, begegnet auf seinem Weg durch ein gefährliches Felslabyrinth unter der Erde den unglaublichsten Herausforderungen. Verstand und Reflexe sind gefordert. Sie müssen Diamanten einsammeln, die von tödlichen Leuchtkäfern bewacht werden, und ständig droht die Gefahr herabstürzender Felsbrocken. Geheimnisvolle Fluchttunnel öffnen sich, wenn Sie genügend Edelsteine gesammelt und damit einen der zahlreichen Level erfolgreich abgeschlossen haben. (EGA) ★ **Best.-Nr.: 880006 ★ nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH II** Und wieder sind Sie in finsteren Höhlen auf der Suche nach den funkelnden Edelsteinen. Bedrohliche Hindernisse und neue Gefahren, wie beispielsweise unheimliche Flugtiere, stehen dabei im Weg. 16 dieser Höhlen müssen begangen werden. Wechselnde Schwierigkeitsgrade und 4 Zwischenspiele erhöhen den Reiz und die Spannung. Viele Stunden bester Unterhaltung sind garantiert! Werden Sie auch dieses zweite Spieleabenteuer meistern? (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880010 ★ nur DM 9,80**



CISCO HEAT Eine heiße Verfolgungsjagd mit PS-starken amerikanischen Superschlitten. Sie rasen durch die berühmten Stadtteile von San Francisco, die Golden-Gate-Brücke und China Town fliegen an Ihnen vorüber. Die Polizeisirenen mit schrillen Tönen räumt Ihnen den Weg frei. Es gilt verschiedene Levels in Non-Stop-Action zu meistern. (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: 890006 ★ nur DM 12,90**

● **PHANTASM** Mit einer Zeitmaschine wurden Sie in die ferne Zukunft auf einen abgelegenen Mond geschickt. Das modernste Kampfflugzeug steht Ihnen zur Verfügung. Rasen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, zerstören Sie alle Fabriken, erst dann können Sie zur Erde zurückkehren. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880007 ★ nur DM 9,80**

● **HIGHWAY PATROL II** Als Streifenpolizist liefern Sie sich bei dieser 3D-Autosimulation heiße Verfolgungsjagden mit wüsten Gegnern, die – im wahrsten Sinn des Wortes – vor nichts haltmachen. Ihr Einsatzwagen mit Turbolader nimmt es mit jedem anderen in Sachen Geschwindigkeit spielend auf. Aber der Gegner sind skrupellos und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich! Meistern Sie Ihre Aufgabe, den Tricks der Gegner und der Fahrzeugpannen zum Trotz! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880008 ★ nur DM 9,80**

● **SPORTS SPECTACULAR** Achtung Sportfreunde! Bogenschießen, Golf, American Football und Slalomlauf erfordern durchtrainierte reaktionsschnelle Athleten. Äußerste Anstrengungen und große Geschicklichkeit sind gefragt, um alle Prüfungen zu bestehen. Treffen Sie ins Schwarze, stellen Sie den Platzrekord ein, machen Sie ein „Touchdown" jenseits der 90 Yard-Linie, und durchfahren Sie alle Tore beim Slalom. Action ist angesagt! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880009 ★ nur DM 9,80**

● **GRAND PRIX 500** Wer bekommt nicht feuchte Hände, wenn er ein Motorrad-Rennen der 500er Klasse sieht? Eine tolle Simulation mit schweren Maschinen auf 12 verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen garantiert Kurzweil und Riesenspannung. Legen Sie sich in die Kurven, genießen Sie Motorradfeeling pur! Die letzte Runde wird angezeigt, Sie haben sich von den Verfolgern abgesetzt und fahren einem sicheren Sieg entgegen! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880011 ★ nur DM 9,80**

● **STRIKE FORCE** Haarsträubende Flugsituationen jagen Ihren Puls in die Höhe, fordern den ganzen Mann. Ob Sie Hubschrauber über rauhes Gelände fliegen, brutale feindliche Angriffe abwehren, oder in einem Luftkampf mit Kamikaze-Piloten alles aufs Spiel setzen – es bleibt Ihnen kaum Zeit zum Ausruhen. Nehmen Sie die Herausforderung an, zeigen Sie Ihr fliegerisches Können! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880012 ★ nur DM 9,80**

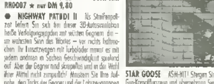
● **STARRAY** Erleben Sie 21 verschiedene Kampfszenen in 7 Welten! Digitalisierter Sound und perfekte Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. Sie denken nur das Eine: Überleben und Siegen. Im letzten Spiel erwartet Sie eine einmalige Überraschung. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880014 ★ nur DM 9,80**

● **MAD SHOW** TV 13. Ein Fernsehkanal, wie es ihn nur einmal gibt. „Alguello" ein frecher Knirps, kommt ins Studio und stellt Sie vor die erste Wahl: Training oder Wettbewerb? Bis zu 6 Spieler können teilnehmen. Spannung garantiert durch eine Vielzahl von Varianten. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880015 ★ nur DM 9,80**

● **ARCHIPELAGOS** Stellen Sie sich der Spiel ohne Gewalt aus. Es ist wie ein kühler verlassener Ort, an dem alle Menschen gestorben sind und keiner zurückgekehrt ist. Hier handelt es sich um eine komplett neue Art von Spiel. 9999 lebendige 3D-Landschaften vermitteln Ihnen Eindrücke aus dem Jenseits! (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 880018 ★ nur DM 9,80**

● **FOOTBALL MANAGER** Fußball total! Wählen Sie Ihre eigene Mannschaft für jedes Spiel. Werden Sie ein Top-Fußball-Manager, organisieren Sie Pokalspiele, befördern Sie und degradieren Sie. Nichts wird übersehen, selbst Verletzungen sind mit im Kalkül. Komplette Liga-Tabellen stehen zur Verfügung. Mit 7 Geschicklichkeitsstufen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880020 ★ nur DM 9,80**

● **FREDDY HARDEST** Erleben Sie Freddy Hardest, den begehrtesten „Playboy" im ganzen Universum, auf seiner schwersten Mission. Steuern Sie Ihren Helden durch die Monde von Ternol und beweisen Sie Ihr Geschick gegen Horden wilder Tiere und fleischfressender Pflanzen. Stehlen Sie ein Raumschiff, organisieren Sie Treibstoff und ab geht es hinein in den Hyperspace! (CGA/EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: R90035 ★ NUR DM 19,90**



STAR GOOSE ASM-HIT! Steigen Sie in das Top-Gun-Kampfflugzeug und übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und wertvolle Edelsteine zu erobern ist Ihre Aufgabe. Tolle 3D-Grafik! (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 880024 ★ nur DM 9,80**

● **MAMBO** Jump- & Run-Spiel mit TOP-Grafik. Unter dem Boden der Regenwälder längs des Amazonas lauert eine unberechenbare Gefahr. Nur der furchtlose Mambo kann sie zurückhalten. Finden Sie das Mambo-Mitarbeiter-Abzeichen und die geheimen Hinweise! Erst dann können Sie Mambo helfen, seinen Auftrag zu erfüllen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880030 ★ NUR DM 9,80**

● **COSMIC SHERIFF** Setzen Sie sich in Ihren Raumgleiter und starten Sie in Richtung „Kobalt", der Bergwerkskolonie auf Jupiters drittem Mond. Sie sind der kosmische Sheriff, der schnellste Schütze der Galaxis. Ihr Auftrag lautet: Bringen Sie die Saboteure zur Strecke und entschärfen Sie deren Bomben! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880031 ★ NUR DM 9,80**

● **ENCHANTED PINBALL** Es gehört eine ganze Portion Mut dazu, den „verwunschenen" Flipper zu spielen. Erst wenn Sie die 9 Prüfungen bestanden haben, kommt „Darling der Zauberei" frei und kann den bösen Zauber, unter dem der Planet Erde steht, lösen und damit den Bann brechen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880032 ★ NUR DM 9,80**

● **RATH-THA** Sie sehen der größten Bedrohung der Galaxie ins Auge, einem gigantischen rotterförmigen Roboter. Sie kämpfen in einem Meteoritenhagel, kosmische Splitter zerstörter Sterne bedrohen Sie und megatronische Generatoren senden tödliche Strahlen. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880033 ★ NUR DM 9,80**



EUROPEAN SUPERLEAGUE Eine grafisch exzellent gestaltete, wirklichkeitsnahe Rollenspiel-Simulation des schwierigsten Jobs im Fußballgeschäft: Managen Sie Ihren Verein! Training, Terminplanung, Taktik und Entscheidungen, Meetings und Verwaltungssitzungen, Tabellenplazierungen, Kondition der Spieler, Verletzungen und Formtiefs, Gehälter – hier werden alle Faktoren wie in der Realität berücksichtigt. Einfachste Steuerung aller Aktionen über Icons und Mausklick. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890083 ★ nur DM 24,90**

● **OMEGA DIMENSION** Unendliche Gefahren verriegeln die Tür zur Omega Dimension. Ein hypnotisches Audioeffektsystem, das eine einzigartige Geräuschkulisse kreiert, stellt Ihren Gehörsinn auf die Probe. Das Hyper-Roll-Scrolling vermittelt Ihnen auf faszinierende Art wirklichkeitsgetreue Bewegungssimulation. (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 880034 ★ NUR DM 9,80**

● **FOOTBALL MASTER** Eine Fußball-Simulation der Extraklasse! Messen Sie sich an den stärksten Teams der Europameisterschaft. 5 Trainingsarten: Dribbeln, Ballkontrolle, lange Pässe, Torschüsse und Strafstöße können geübt werden. Bereiten Sie sich gut auf das große Spiel vor. (EGA) ★ **Best.-Nr.: 890057 ★ NUR DM 19,90**

● **JULES VERNE'S MASTER OF THE WORLD** Nehmen Sie die Herausforderung an, stellen Sie sich dem Herrscher der Welt. Treten Sie in die Zone ein, aus der es normal keinen Rückkehr gibt. Trauen Sie sich in acht verschiedenen Stufen, in denen es von mörderischen Feinden wimmelt. (CGA) ★ **Best.-Nr.: R80035 ★ NUR DM 9,80**

● **CENTREFOLD SQUARES** Über 10 heiße Pinup-Girls treten in diesem Geschicklichkeitsspiel gegen Sie an. Anfangs verdeckt durch eine Anzahl strategisch plazierter Felder geben diese schönen Fotomodelle mit jedem Feld, das Sie erobern, einen weiteren Teil des pikanten Gesamtbildes preis. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. R90080 ★ nur DM 18,90**

● **COLOSSUS 4 BRIDGE** Eine perfekte Bridge-Spielsimulation, bei der Ihr PC die Rolle von 3 Mitspielern übernimmt. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln. Am Ende werden die Karten aller Spieler gezeigt. Zahlreiche Optionen wie: Demonstrations-/Tutor-Modus, Autoplay, Spielstand speichern/laden, Rücknahme, Tricks anwenden und Schummeln usw. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890081 ★ nur DM 18,90**

● **DAILY DOUBLE HORSERACING** Ein authentisches, sehr realistisches Pferderennspiel mit 3D-Grafikdarstellung und echter Derby-Atmosphäre. Natürlich erhalten Sie auch genaue Hintergrundinformationen zu den 180 Pferden und 12 Jockeys, die sich in rund 400 Rennen miteinander messen. Beobachten Sie Pferd, Jockey, Bahnbedingungen und Renndistanzen, tätigen Sie Ihren Wettensatz und fiebern Sie mit Ihrem Favoriten, wenn er dem Pulk davonzieht und mit Nasenlänge Vorsprung über die Ziellinie galoppiert. (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. R90082 ★ nur DM 19,90**

● **50 GREAT GAMES** Sage und schreibe 50 (!) fantastische kommerzielle Spiele enthält dieses Power-Paket mit 10 komprimierten Disketten. Ein bunter Mix aus Actiongames, Logik und Strategie – ausgewählt aus den Spiele-Hits der 90er Jahre. Wochenlanger Spielspaß garantiert! Leider können wir hier nur einige Spiele beispielhaft aufführen: WIZZARD, SHOOTGTO, CD MAN, FIGHTER, INVADERS, MASTERMIND, REVERSI, SOLITAIR, ENCOUNTER u.v.m. (z.T. CGA / z.T. EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890084 ★ nur DM 49,90**

● **MOTO GRANDPRIX** Erleben Sie Geschwindigkeit, genießen Sie das Gefühl in einem Grand-Prix-Rennen mit bis zu 290 km/h Ihre Konkurrenten zu überrunden. Messen Sie sich mit den besten Fahrern der Welt, und beweisen Sie außergewöhnliches Geschick und blitzschnelle Reaktion. Schnelle Handlung, erstaunliche 3D-Grafik und echte Kontrolle Ihrer Rennmaschine! (CGA/EGA) ★ **Bestell-Nr. 890085 ★ nur DM 17,90**

4D SPORTS BOXING Die vierte Dimension wird Wirklichkeit – eine Boxkampfsimulation der Superlative, basierend auf der Nachbildung echter menschlicher Bewegungen. Bestimmen Sie Größe, Gewicht und Stärke Ihres Favoriten, trainieren Sie ihn zur Kampfmaschine und schicken Sie ihn dann in den Ring – ein atemberaubender Wettkampf erwartet Sie. Perfekte Kontrolle der Schläge, Bewegungen und Fußarbeit, intelligente Gegner! Mit 9 wählbaren Kamera-Positionen, „Video-Aufzeichnung" mit Replay, digitalen Soundeffekten und 2-Spieler-Simultanmodus gehört diese Simulation zu einer der weltbesten. Steuerung über Maus, Tasten oder Joystick! (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. R90086 ★ nur DM 29,90**

● **4D SPORTS DRIVING** Porsche, Ferrari, Lamborghini, Lancia, Honda und Audi – hier testen Sie diese Super-Cars unter Extrembedingungen bis zur Grenze der Belastbarkeit! Schnallen Sie sich an, und rasen Sie auf wahnwitzigen Strecken mit Haarnadelkurven, Tunnels und 360-Grad-Kehren um die Wette mit bis zu 6 Helldrivers. Schnelle detaillierte Grafik, digitale Soundeffekte, verschiedene Kamera-Positionen und eine „Video-Funktion" mit Replay machen diese Fahrsimulation zum Erlebnis. Neben zahlreichen farbigen Rennstrecken bietet der Track-Editor die Möglichkeit zur Gestaltung eigener Gefahrenstrecken. Steuerung über Maus, Tasten oder Joystick! (HERC/CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. 890087 ★ nur DM 29,90**

● **SPORTS PACK** Vier Sportspiele im Paket! WINDSURF WILLY: Sand, Sonne und das Meer bilden die Kulisse für diese perfekte 3D-Windsurf-Simulation. 15 Spielszenen stellen Ihr ganzes Können auf die Probe. Rasen Sie über Wellenberge, meistern Sie schwierige Kunststücke. ★ KARTING GRAND PRIX: Schnelle Go-Karts – heiße Reifen! Hier können Sie Ihre Fahrerqualitäten auf 8 Rennstrecken mit 3 Geschicklichkeitsstufen testen. Für 1 oder 2 Spieler. ★ **GRAND PRIX 500:** Ein Rennen mit schweren Maschinen der 500er Klasse – Motorradfeeling pur! Zwölf verschiedene Rennen mit 3 Spieloptionen fordern das Äußerste Ihnen. ★ HOTSHOT: Ein futuristisches Arcade-Spiel für 1 oder 2 Spieler. Sie bedienen eine „Gravitations-Kanone", die eine tödliche Plasmakugel anzieht, welche Sie auf Hindernisse und Blöcke abfeuern. Eine Mischung aus Flipperautomat und Schießspiel. ★ (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890089 ★ nur DM 29,90**





TEAM YANKEE „Romeo 25 – hier ist Mike 77 mit Lagebericht: 10er T52-Panzer nähern sich von Westen. Over." Jetzt sind Sie gefordert – Kontrollieren Sie Ihr Kampfteam mit 79 Mann und einer Ausrüstung im Wert von 25 Mio. Dollar. Diese fantastische Kampfsimulation mit 3D-Szenarios und hochauflösender Grafik wurde in der „New York Times" zu Recht als Nr. 1 Bestseller herausgestellt. TEAM YANKEE bietet 5 Schlachtfelder mit je 5 Schwierigkeitsstufen, simultane Kontrolle über 4 Kompanien durch teilbaren Bildschirm, detaillierte Darstellung der Landschaft und Karten (mit Vergrößerung), Nachtkämpfe mit Thermo-Sichtgerät, 8 verschiedene Panzermodelle ausgestattet mit schwerer Artillerie, Missiles, Laser-Sucher, MGs und anderen Details. Mit 60seit. Handbuch und großer Landkarte. (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. 890088 ★ nur DM 34,90**

● **SPEED PACK** Vier schnelle Action-Spiele vom Feinsten! CHICAGO 90: Ein rasantes Verfolgungsspiel mit PS-Flitzern und Police-Cars. Schlüpfen Sie in die Rolle der Ordnungshüter oder der Verfolgten, schnallen Sie sich an und treten Sie das Gaspedal durchs Bodenblech! ★ HIGHWAY PATROL II: Als Streifenpolizist am Steuer Ihres getunten Einsatzwagens mit Turbolader liefern sich auf den Highways heiße Verfolgungsjagden mit Desperados, die mit allen Tricks arbeiten. Schnelle 3D-Simulation mit realistischer Darstellung. ★ JUMP JET: Sie fliegen eine hochgerüstete Kampfmaschine, Ihre Start- und Landebahn ist ein Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich und Ihr fliegerisches Können angewiesen. In 6 Levels sind Sie Jäger und Gejagter zugleich. ★ PHANTASM: Ein abgelegener Mond in ferner Zukunft – und Sie fliegen das modernste Kampfflugzeug, das je entwickelt wurde. Ihre Mission: Die Zerstörung der 8 Atomfabriken für die Waffen Ihres Gegners. Rasen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus und kehren Sie nach erfülltem Auftrag zur Erde zurück. ★ (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890090 ★ nur DM 29,90**

● **STAR PACK** Vier Action-Games in Fantasie-Welten! EYE OF HORUS: Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinthe fordern Ihren ganzen Mut. ★ QUADRALIEN: Der riesige Nuklear-Reaktor Astra, der im Jahre 2100 in die Umlaufbahn des Jupiter geschossen wurde, reagiert nicht mehr auf die Steuerung und droht zu schmelzen! Verhindern Sie den Zusammenbruch von Astra. Roboter werden Ihnen bei Ihrem Auftrag helfen. ★ STARRAY: Erleben Sie 21 Kampfszenen in 7 Welten! Laser- und Gasgeschosse sind Ihre Verteidigungswaffen, um die unheimlichen Aliens zu vernichten. Digitalisierter Sound, perfekte Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. ★ STAR GOOSE: Steigen Sie in ein Top-Gun-Kampfflugzeug, übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und in der 3D-Welt von Nom wertvolle Edelsteine zu erobern, die streng bewacht werden, ist Ihre Aufgabe. ★ (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. R90091 ★ nur DM 29,90**



THE SAVAGE EMPIRE Ein Spiel für höchste Ansprüche aus der Serie: „Worlds of Ultima"! Entdecken und erobern Sie das verborgene Land Eodor, in dem noch die Dinosaurier und Magie regieren und Nerven aus Stahl gefragt sind, um nicht als Sauriermahlzeit zu enden. Nebliger Dschungel, alte Tempel, verwunschene Städte und Eingeborenendörfer mit exotischen Rassen und bezaubernden wilden Schönheiten. Zauberer und verrückte Wissenschaftler erwarten Sie in diesem gigantischen Rollenspiel. Eine voll interaktive Simulationswelt mit tausenden von Objekten, dutzenden von menschlichen Charakteren und fremdartigen Wesen wie Riesengorillas, Flugsauriern, mutierten Affenmenschen u.v.m.! Spektakuläre Farbgrafik, perfekte Animation und unglaubliche Original-Sounds machen dieses Spiel zum Erlebnis! Systemvoraussetzung: 386er, HD-Laufw. u. Festplatte. (EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. R90092 ★ nur DM 29,90**

● **MARTIAN DREAMS** Noch ein Hit aus der Serie „Worlds of Ultima". Eine fantastische Reise in Raum und Zeit. Erleben Sie den Abschuß der Marskanone im Jahre 1893 mit dutzenden historischen Persönlichkeiten, retten Sie die unglücklich gestrandete Expedition – oder der Ablauf der Geschichtsschreibung wird sich ändern! Erforschen Sie die Geheimnisse der Marskanäle und bestehen Sie im Kampf gegen Wurm-Monster, Kampf-Pflanzen und andere, bisher nie gekannte Gefahren. Die feindlichen Traumwelt des Mars und übersinnliche Fähigkeiten, der Dialog mit Berühmtheiten wie Edison, Tesla, Roosevelt, Lenin, Mark Twain und H.G. Wells werden Sie fesseln! Ein Adventure der Superlative mit tausenden von Objekten, berauschender 256-Color-Darstellung mit Animation und Originalsounds. Deutsches Handbuch. Systemvoraussetzung: 386er, HD-Laufw. u. Festplatte (5,5 MB). (EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. 890093 ★ nur DM 29,90**

● **MEGATRAVELLER 1 – THE ZHODANI CONSPIRACY** Ein unvergleichliches Science-Fiction-Rollenspiel, ausgezeichnet mit höchstem Lob von verschiedenen Fachmagazinen! Das Imperium steht vor einem 5. Grenzkrieg. Die Zhodani planen mit Hilfe korrupter Helfer und geheimer Waffenlieferungen an Vertrautengruppen innerhalb des Imperiums den Umsturz. Ist das Imperium noch zu retten? Was bisher kaum für machbar gehalten wurde, ist in diesem komplexen Spiel verwirklicht: MEGATRAVELLER bietet ein ausgefeiltes Charakter-Generierungssystem mit über 70 Talenten u. Fertigkeiten in 5 militärischen Klassen, das seinesgleichen sucht, ein umfassendes Handelssystem mit 30 Waren, realistische Kampfsequenzen mit individ. Steuerung der Figuren und über 30 Waffen, 28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen voll aufregender Rätsel und ein flexibles Spielsystem, das mehrere Strategien und Lösungen unterstützt! 256-Color-Grafik (VGA) und Digi-Sprachausgabe / Geräusche (über Soundkarte). Deutsche Version mit 140seit. Handbuch und planet. Karte. Unterstützt Maus, Tasten u. Joystick. (EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. R90094 ★ nur DM 29,90**

● **SPACE 1889** Erleben Sie in diesem einzigartigen Rollenspiel fremdartige Welten des Jahres 1889 aus der Sichtweise eines Jule Verne oder H.G. Wells. Ihre Forschungsreise führt Sie zu über 100 Orten auf der Erde, alle gestaltet mit Liebe zum Detail in historischer Nachbildung, sowie zu fremden Planeten wie Mars, Venus und Mond. Realistische Kampfszenen mit bizarren Charakteren und historischen Waffen, Korruption und Diplomatie regieren das Szenario dieses Viktorianischen Zeitalters. Sie gestalten sich selbst 5 menschliche Charaktere, versehen diese mit verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten und stürzen sie durch die riesige Abenteuerwelt, in der Sie mit über 500 anderen Charakteren zusammentreffen. Bedienung über Maus, Tasten oder Joystick. Das 90seitige Handbuch liefert auch zahlreiche Hintergrundinformationen. (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. R90095 ★ nur DM 34,90**

THE KRISTAL Ein monumentales Arcade- und Abenteuerspiel! In diesem einmaligen Phantasiespiel mit Piraten und Prinzessinnen in einem weit entfernten Universum auf der Suche nach dem magischen Kristall von Konos kommt alles vor: Strategien, realistische Schwertkämpfe und Raumschlachten im All. Großartige Grafiken. Ein ausführl. deutsches Handbuch und ein Poster gehören zum Lieferumfang! (CGA/EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: 890008 ★ nur DM 29,90**

● **CHAMBER OF THE SCI-MUTANT PRIESTESS** Verlassen Sie die dritte Dimension und begegnen Sie Ihrer Bestimmung in einem bizarren Universum. Feindliche Mächte, die vor nichts haltmachen, und die wandlungsfähige „Priestess" sorgen für Nervenkitzel, Spannung und Spielspaß. AdLib und kompatible Soundkarten werden unterstützt. 3 Disks. (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: R90014 ★ nur DM 14,90**

● **DIE HARD 2 – DIE HARDER** Sie glauben, der Blitz schlägt nicht zweimal ein – Sie irren sich! Übernehmen Sie die Rolle des verwegenen Kämpfers John McLane in diesem Action-Knüller der Spielhallen, basierend auf dem Nummer-Eins-Kinohit in England und den USA. Fünf explosive Levels erwarten Sie! (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890050 ★ nur DM 24,90**

● **BASKET MASTER** Die Basketball-Simulation! Spaß für 1 oder 2 Spieler. 3 Spielebenen, 8 Korbwürfe, 6 verschiedene Strategien. Spielstände, Statistiken und Prozentangaben sind jederzeit abrufbar. Mit Zeitlupenkamera für die schönsten Würfe! Basket Master ist das Sportereignis! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 890053 ★ nur DM 13,90**

● **GAME OVER II** In dieser mehrstufigen Fortsetzung des klassischen Originals müssen Sie sich Ihren Weg zum Planeten Phantis erkämpfen, um Arkos, den Held der Rebellion, zu retten. Sie überqueren Sümpfe, Berge und Wälder, um das interstellare Gefängnis zu finden und zu sehen, welches Schicksal Sie erwartet. Toll! (CGA) ★ **Best.-Nr.: 890054 ★ NUR DM 19,90**

● **MAYA** „Edward Halifax ist tot!" lautet die Schlagzeile. Der berühmte Forscher verschwand auf der Suche nach den Schätzen der Mayas. In der Rolle seines Schülers Michael Fairbanks folgen Sie seinen Spuren und versuchen den Schatz zu bergen. Doch Halifax' Erzrivalen sind Ihnen dicht auf den Fersen und schauen nicht tatenlos zu. Spannende Trap-Rennen, heiße Kampfszenen und wunderschöne Grafiken erwarten Sie in diesem klassischen Arcade-Abenteuer im Aztekenreich. (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. R90055 ★ nur DM 19,90**

● **WINDSURF WILLY** Sand, Sonne und das Meer – die perfekte Kulisse für eine 3D-Windsurf-Simulation. 15 Spielszenen stellen Ihr ganzes Können auf die Probe. Rasen Sie über Wellenberge, meistern Sie schwierige Kunststücke. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, spannende Action für 1 oder 2 Spieler. (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890056 ★ nur DM 24,90**

● **CHAMPIONSHIP SPECIAL** Führen Sie an Mannschaft zum Europa-Sieg! Hier wird die beliebteste Sportart der Welt auf einmalige Art für den PC umgesetzt: Wirklichkeitsgetreues Fußballspiel, digitalisierte Darstellung, authentischer Spielverlauf, Spannung, echtes Können und Glück. Original-Musik und gelungene Nachahmung der Spielgeräusche! (CGA/EGA/VGA ✗) ★ **Best.-Nr.: R90060 ★ NUR DM 14,90**



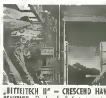
EYE OF HORUS Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Eine gelungene Synthese aus Abenteuer- und Arkaden-Aktion-Spiel! Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den gewaltsamen Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche nach den richtigen Amuletten, um Set, den Bösen, zu vernichten. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinthe fordern Ihren ganzen Mut. (CGA) ★ **Best.-Nr.: 880017 ★ nur DM 9,80**

● **ECOQUEST** Nehmen Sie Ihre Familie mit auf Entdeckungsreise: Ein packendes lehrreiches Abenteuer auf dem Meeresgrund erwartet Sie. Erleben Sie die wunderbaren Geheimnisse der Natur, übernehmen Sie eine aktive Rolle und widerstehen Sie dem menschlichen Terror durch Ölteppiche, Giftfässer, Schleppnetze und anderen Bedrohungen der Seewelt. Eine wunderschöne Unterwasser-Szenerie mit handgemalten Backgrounds, animierten Meerestieren und fantastischem Stereo-Sound erwartet Sie in diesem pädagogisch wertvollen Sierra-Spiel! Mit deutschem Handbuch. (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: R90072 ★ nur DM 49,90**

● **BUSH BUCK** Eine spannende Schatzjagd mit detaillierten Weltkarten, herrlichen Animationen und fantastischer Sound-Untermalung, die Sie auf alle Kontinente und in die verborgensten Winkel dieser Erde führt. Ausgestattet mit einem ganzen Stapel an Flugtickets jetten Sie von einem Ort zum nächsten, um exotische Schätze für das größte Ereignis des Jahres, das weltweite Festival zusammeln. Atemberaubende Landschaften begegnen Ihnen auf Ihrer Reise durch 206 (!) Städte in 175 Ländern. Ein fesselndes, dynamisches Abenteuerspiel, das auch Ihr geografisches Allgemeinwissen fördert. Deutsche Version! (HERC/CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Bestell-Nr. R90034 ★ nur DM 24,90**

● **THE FOOL'S ERRAND** Ein Spiel wie kein anderes – preisgekrönt! Es erzählt die bezaubernde und fesselnde Geschichte eines einfältigen Menschen auf der Suche nach Weisheit – unterlegt mit über 80 Rätseln und Denkaufgaben in Wort und Bild. Jede Aufgabe ist in die Handlung eingewoben, jede Lösung gibt Ihnen ein Stück der Karte, in der wieder neue Rätsel verborgen sind. Sie werden sie alle lösen und zum Schluß mit einem grandiosen 4 Minuten langen Finale mit animierter Grafik belohnt! (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: 890069 ★ nur DM 24,90**

● **PRO-TENNIS SIMULATOR** Tennis „live" auf Ihrem PC! Sieben spannende Turniere, darunter Wimbledon, US Open, Australian Open und andere erwarten Sie. Wählen Sie Ihre Ausrüstung, spielen Sie Vor- oder Rückhand – oder sogar Topspin. Beweisen Sie Ihr Können auf verschiedenen Bodenbelägen. (CGA) ★ **Bestell-Nr. 890062 ★ nur DM 19,90**



„BATTLETECH II" – CRESCENT HAWKS' REVENGE Eine brandheiße Fortsetzung des originalen Battletech-Computerspiels. Jetzt ist die Zeit gekommen, um zurückzuschlagen! Führen Sie die geballten Kräfte Ihrer Kriegsroboter aus dem 31. Jahrhundert in eine gewagte Rettungs- und Vergeltungsaktion. Stellen Sie sich der größten Herausforderung, die die „Inner Sphere" je erlebt hat: den Clans, die über Waffen verfügen, die Sie noch nie zuvor gesehen haben. (MCGA, EGA, VGA ✗) ★ **Best.-Nr.: 890063 ★ NUR DM 24,90**

● **HAMMER BOY** Ein lustiges „Bash-em-up"-Spiel mit vielen Spielszenen. Ob im Wilden Westen beim Angriff der Indianer auf ein Fort, zur See im Kampf gegen enternde Piraten oder im Weltraum unter Beschuß durch feindliche Aliens – Hammer Boy ist immer zur Stelle, wenn es irgendwo Zoff gibt! (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890064 ★ nur DM 19,90**

● **MEGA PHOENIX** Riesige Metallvögel fliegen an der Seite des Megaphoenix – gigantische Raumschiffe mit einer tödlichen Ladung von Protonenkugeln. Mit Ihrem Super-Raumschiff, das mit Phaserkanonen und einem Energie-Schutzschild ausgestattet ist, nehmen Sie verzweifelt den Kampf gegen die ganze Flotte auf und versuchen die Außerirdischen zu zerschmettern. Ein atemberaubendes Weltraum-Ballerspiel! (CGA/EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. 890037 ★ nur DM 24,90**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift PC Player

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 3,–.

PORTO + VERPACKUNG: per Scheck DM 4,90, per Nachnahme DM 6,90, per Bankeinzug DM 3,90 (bitte Bankverbindung angeben). Per Rechnung DM 4,90 (nur bei Großfirmen und öffentlichen Institutionen mit offizieller Bestellung)

D PEARL Agency Allgemeine Vermittlungsges. mbH
Am Kalischacht 4 · W-7845 Buggingen

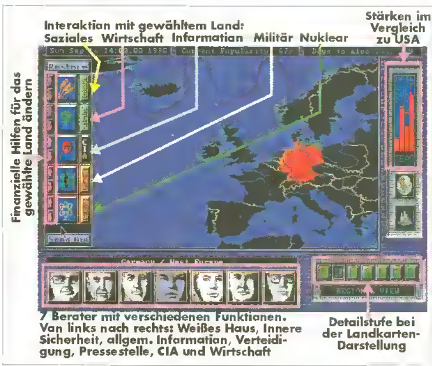
Bestellannahme: (0 76 31) 1 20 91-99 **MO-FR** 8-20 Uhr, **SA+SO** 16-20 Uhr
Beratungs-Team: (0 76 31) 1 20 31-34 Kompetente, persönliche Direktberatung
Fax: (0 76 31) 1 20 08-9 **BTX** *pearl# **Mailbox** (0 76 31) 1 20 21

A Steyrer Str. 40 · A-4540 Bad Hall
Tel (0 72 58) 53 33 **Fax** (0 72 58) 53 15 · Preise: öS = DM x 8

CH Großmattstr. 16 · CH-8964 Rudolfstetten
Tel (0 57) 31 70 20 **Fax** (0 57) 31 70 37 · Preise: sFr = DM

SHADOW PRESIDENT

Bush ging, Bill kam und jetzt dürfen Sie mal ran: Als Präsident der USA läßt es sich außenpolitisch ganz schön auf den Putz hauen. Man achte aber auch auf Budgetplanung und zufriedene Bürger; schließlich wollen Sie ja wiedergewählt werden.



Mit den Icons am linken Bildrand greifen Sie aktiv in die Weltpolitik ein

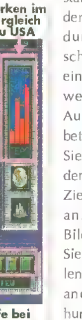
Wie erbärmlich muten doch die Niederungen der bundesdeutschen Politszene an, wenn man sie mit der Pracht der amerikanischen Präsidentschaft vergleicht. Was ist schon ein zurückgetretener Möllemann gegen den Rummel, der sich angesichts des Machtwechsels in den USA abgespielt hat? Wenn Sie schon immer mal der mächtigste Mann der Welt sein wollten, dann verhilft Ihnen »Shadow President« zum Platz an den Schaltpulten der Weltpolitik. Am 1. Juni 1990 beginnen Sie Ihren neuen Job. Deutschland ist gerade am wiedervereinigen, im Mittleren Osten läßt der Irak seine militärischen Muskeln spielen und in Europa kippen die kommunistischen Regimes um wie Dominosteine.



Statistikrausch: Die führenden Nationen werden grafisch dargestellt

Shadow President ist eine politische Welt-Simulation: Während Sie Ihre Entscheidungen treffen, steht die Zeit nicht still. Je nach gewähltem Tempo entspricht eine Sekunde einer Stunde oder sogar einem ganzen Tag in der Spielwelt. Auch wenn Sie sich nur zurücklehnen und zugucken, sind die anderen Nationen höchst aktiv.

Als weiser Präsident klicken Sie oft die sieben Gesichter am unteren Bildrand an, welche einzelne Berater repräsentieren. Das Programm verwaltet ausführliche Daten über gut 150 Nationen. Die Beziehungen der einzelnen Länder untereinander sowie ihre wirtschaftliche und militärische Macht ändern sich im Spielverlauf ständig und werden natürlich auch durch Ihre Entscheidungen beeinflußt. Um ein wenig gepflegte Außenpolitik zu betreiben, klicken Sie zunächst auf der Weltkarte das Ziel Ihrer Aktion an. Am linken Bildrand können Sie die finanziellen Zuwendungen an diese Nation für humanitäre, wirtschaftliche, militärische und nukleare Zwecke ändern. Für die einzelnen Bereiche läßt sich auch ein Menü aufrufen, mit dem Sie konkrete Aktionen ausführen können. Unter »Militär« haben Sie z.B. die Wahl zwischen Friedensverhandlungen, Forderungen nach Abrüstung, einem einzelnen Militärschlag oder einer ausgewachsenen Invasion. Im humanitären Bereich plädiert man unter anderem für die Einhaltung der Menschenrechte oder Meinungsfreiheit in dem betroffenen Land. Bevor Sie eine Entscheidung treffen, können Sie sich die Meinung der Berater zu diesem konkreten Vorhaben ansehen.



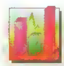


HEINRICH LENHARDT

Mein Herz steht still: Island hat seine wirtschaftlichen Beziehungen zu Kanada verbessert! Diese Sensation wird nur noch durch das kulturelle Austauschprogramm zwischen Uganda und Zaire übertroffen. Angesichts solcher Nachrichten, die bei dieser Polit-Simulation über den Bildschirm tickern, wird das spielerische Hauptproblem schnell klar. Es passiert ständig etwas auf der Welt, was sich auch bei den vom Programm verwaltete Statistik-Details niederschlägt – aber wen kümmert's?

Gewiß, dank Menüpunkt-Vielfalt und Anklick-Komfort wird Ihnen ein viertelstündiger Minimal-Machtrausch beschert. Doch nachdem man alle möglichen Scherze wie Atomangriffe oder herzhafte Änderungen bei Steuersätzen und Budgetausgaben ausprobiert hat, regiert einiges an Langatmigkeit. Um ernsthafte spielerische Ziele zu erreichen, quält man sich durchs politische Tagesgeschäft. Die oben erwähnten Krümelmeldungen sind symptomatisch für die Detailfülle, mit der die gute Grundidee zugemüllt wurde. Der Spielspaß verliert sich kurz hinter dem Submenü zur Entwicklungshilfe-Einstellung für die Mongolei.

Grafisch herrscht ein nüchtern-übersichtlicher Stil. Die Farbarmut kann man angesichts der hohen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten verkraften; bei diesem Programm dominieren ohnehin englische Textwüsten. Trotz guter Ansätze bietet Shadow President nicht ganz den erhofften Polit-Thrill. Für CNN-, NTV- und VOX-Junkies eingeschränkt empfehlenswert.



IM WETTBEWERB

Civilization	91
SimEarth	71
Crisis in the Kremlin	60
SHADOW PRESIDENT	**57**

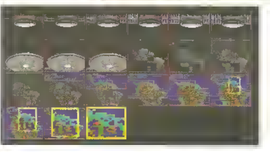
Liegt es an der allgemeinen Politik-Verdrossenheit, daß es nur wenige aktuelle Strategiespiele zu diesem Thema gibt? Der direkte Konkurrent für Shadow President ist Spectrum Holobyte's Crisis in the Kremlin, bei dem Sie als sowjetischer Generalsekretär agieren. Auch dieses Programm ist kein Motivationskünstler und bietet weniger Tiefgang als Shadow President. Dafür ist der Alltag eines Kreml-Herrschers leichter spielbar und vor allem für Einsteiger empfehlenswerter. Die politische Note bei Civilization ist dezent und ohne aktuellen Bezug; dafür macht die spielerische Mischung insgesamt mehr Spaß. In die Abteilung »Weltverwaltung« im weitesten Sinne fällt außerdem das mächtig anspruchsvolle Sim Earth (keine Politik, aber viel Geologie und Ökologie).

Bevor man Geld in die Entwicklung befreundeter Staaten pumpt, sollte man sein eigenes Haushalts-Budget erst einmal in Ordnung bringen. Sie können an den Steuerraten und den Ausgaben beliebig herumbasteln. Allzu forsche Kürzungen und Steuerwucher sind aber mit Vorsicht zu genießen; schließlich wollen Sie bei den nächsten Wahlen nicht Ihr Amt verlieren. Am oberen Bildrand ist stets Ihr aktueller Popularitätswert eingeblendet, der aus Meinungsumfragen resultiert.

Als ehrenwerter Politiker steckt man sich zu Spielbeginn ein konkretes Ziel. Sie können sich darauf konzentrieren, die USA als mächtigste Militärmacht zu etablieren. Friedfertige Naturen kümmern sich bevorzugt um das Lindern der Not in der Dritten Welt oder räumen dem eigenen wirtschaftlichen Aufschwung höchste Priorität ein. Vier verschiedene



Die Länderinformationen in der umfangreichen Datenbank sind auf dem Stand von 1989



Die einzige Abwechslung zum Landkarten-Allerlei bieten kleine Animationssequenzen

Ausgangssituationen konfrontieren Sie mit anderen Herausforderungen: Das Standard-Szenario »Virtual Earth 1990«, »Super-Iraq« (Iraker besetzten Saudi-Arabien und drohen mit Atomwaffen), »Resource Wars« (Boomende Wirtschaft, doch die Rohstoffe schwinden) sowie »U.S. Economic Decline« (die Amerikaner sind isoliert; China und Japan auf dem aufsteigenden Ast).

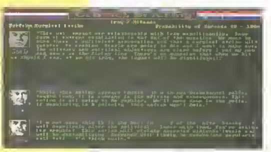
Immer wieder per Zufall neu generierte Interaktionen zwischen den computergesteuerten Nationen machen den Spielverlauf unberechenbar. Auf einen veränderbaren Schwierigkeitsgrad müssen Sie aber ebenso verzichten wie auf nationale Abwechslung: Das Programm ist ganz auf das amerikanische Präsidentenamt abgestimmt und erlaubt es nicht, die Geschicke anderer Nationen zu lenken. **(hl)**



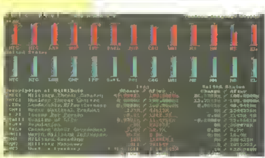
Der Irak bereitet anscheinend einen Einmarsch in Kuwait vor. Sehen Sie däumchendrehend zu oder schreiten Sie vorher ein?



Im Militärmenü kann man per »Surgical Strike« einen begrenzten Angriff als letzte Warnung an den Irak einsetzen



Bevor Sie solche schwerwiegenden Entscheidungen fällen, sollten Sie sich die Meinungen Ihrer Berater anhören



Nach Ausführung der Aktion berechnet das Programm die Auswirkungen auf die beteiligten Nationen



SHADOW PRESIDENT

■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	D. C. True
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5,1 MByte

Besonderheiten: Wahl zwischen mehreren Spielzielen zu Beginn Ihrer »Amtszeit«. Vier verschiedene Szenarien.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

57

DIE PC PLAYER-DISKETTE

Computergegner, Spieledemos, Shareware-Schätze und listige Listings - für 5 Mark machen wir's mal wieder jedem recht.

PC PLAYER bietet seinen Lesern jeden Monat eine höchst unterhaltsame Diskette an. Benutzen Sie dazu bitte den Gutschein, den Sie links unten auf dieser Seite finden. Aus Kostendeckungsgründen müssen wir eine Porto-, Verpackungs- und Handling-Pauschale in Höhe von 5 Mark verlangen. Sie erhalten dafür eine schön vollgepackte High-Density-Diskette im Format 32-Zoll. Auf ihr befindet sich ein Installationsmenü, das Kurzanleitungen auf dem Bildschirm anzeigt und die einzelnen Programme auf Ihre Festplatte kopiert. Da die meisten Programme gepackt wurden, um Diskettenplatz zu sparen, sollten Sie unbedingt dieses Installationsmenü benutzen. Sie rufen es auf, indem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A bzw. B einlegen, auf dieses Laufwerk wechseln (Eingabe »A:« bzw. »B:«), »START« tippen und abschließend die RETURN-Taste drücken. Auf der Diskette 4/93 haben wir folgende Programme untergebracht:

SO WIRD BESTELLT

1. Schnippeln Sie den Bestellcoupon links unten aus (Eine Fotokopie oder Abschrift des Bestelltextes tut's natürlich auch).

2. Füllen Sie den Coupon aus und vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht.

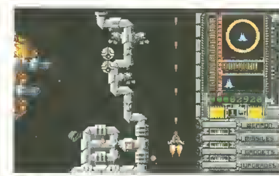
3. Stecken Sie die ausgefüllte Bestellkarte zusammen mit 5 Mark pro bestellter Diskette in ein frankiertes Kuvert. Diesen Betrag können Sie wahlweise als Schein, Euroscheck oder in Briefmarken beilegen.

4. Schicken Sie das Kuvert an folgende Adresse:
DMV Verlag
PC PLAYER Disk 4/93
Fuldaer Str. 6
3440 Eschwege
Bitte NICHT an unsere Redaktion in Poing senden!

5. Harren Sie ein paar Tage aus; wir bemühen uns, Ihnen die Diskette schnellstmöglich zuzuschicken.

Action-Thrill mit Overkill

Vernünftige Ballerspiele sind auf PCs Mangelware. Wie gut, daß es die Shareware-Programmierer gibt! Mit dem Extrawaffen-gespickten Actionpaket »Overkill« sind die tristen Tage ohne Aggressions-abbauende Weltraumkämpfe vorbei. Lassen Sie die Space-Taste klappern und begrüßen Sie die bösen Roboter-Raumschiffe mit ein paar Salven aus der Laserkanone.



Guten Flug! PC-Action mit Overkill

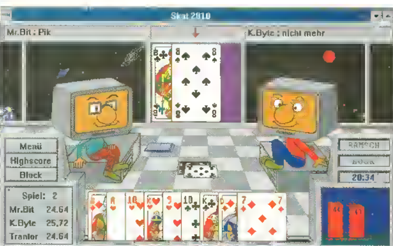
Frohes Tüfteln mit vier Creepers-Levels

Schnupperversion von Creepers

Das aktuelle Psygnosis-Denkspiel »Creepers« testen wir in dieser Ausgabe. Bei dieser Schnupperversion können Sie vier Levels ausprobieren. Durch geschickten Einsatz von Maus und Werkzeugen helfen Sie den possierlichen Raupen, den Schmetterlings-Verwandlungspott zu erreichen.

Shareware-Version von Skat 2010

Contra war sein letztes Wort! Wenn Sie unter Windows einmal gegen Ihren PC ein bißchen reizen wollen, dann probieren Sie die Shareware-Version von »Skat 2010« aus. Sie enthält fast alle Features der Vollversion, die wir im Spieleteil dieser Ausgabe testen.



Machen Sie Ihren Computer zum Skatbruder

Recorded Players für Links 386 Pro

Leser gegen Leser: Über ein Dutzend »Recorded Players«-Spielstände warten nur darauf, von Ihnen herausgefordert zu werden. Darunter befinden sich natürlich auch die Sieger unseres Wettbewerbs.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unserer Diskette benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:
- **286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte und Maus**
- **Mindestens 640 KByte RAM**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Spielstände können nur in Verbindung mit den entsprechenden Originalprogrammen genutzt werden**
- **Die Shareware-Version von Skat 2010 läuft nur unter Windows 3.1**

Boot-Disk-Killer

Die nützlichen Listings aus unserem Artikel »Das Ende der Boot-Diskette« in dieser Ausgabe haben wir für Abtipp-müde Naturen auf die Diskette gepackt. (hl)

Hiermit bestelle ich die Diskette zu PC Player 4/93
5 Mark liegen als Schein bzw. in Briefmarken bei.

Name ____________________
Straße ____________________
Ort ____________________
Datum, Unterschrift ____________________



An manchen Orten gibt es nichts außer Informationen abzuhalen

Eis und Schnee in rauhen Mengen - der Traum aller Skifahrer. Bei »Transarctica« wird dies jedoch zu einem gräßlichen Alptraum. Endlase Kälte, Tyrannei und Anarchie beherrschen eine Welt, in der es ums nackte Überleben geht.

TRANSARCTICA



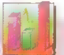


Die drei Hauptwaggans im Transarctica-Zug: die Lokomotive, die Navigationszentrale und Ihr Privatgemach

In gar nicht so ferner Zukunft muß es soweit kommen: Der Treibhauseffekt treibt uns in die ökologische Katastrophe. Verzweifelt starten Wissenschaftler am 24. Dezember des Jahres 2022 die Operation »Blind«, welche die zerstörerische Aufheizung des Planeten stoppen soll. An den Polen werden nukleare Sprengsätze gezündet, die Unmengen von Wasserdampf und Staub in die Atmosphäre blasen. Die Partikel sollen die Sonneneinstrahlung hemmen. Doch wie so oft irrt sich die Wissenschaft, das gesamte Experiment schlägt fehl. Fortan beherrscht ein dunkler, eiskalter nuklearer Winter die Kontinente. Alles was von der einst so belebten Welt übrigbleibt, sind verschneite Ebenen, Gletscherspalten und im Eis versunkene Städte. Doch die Menschheit überlebt. Um die spärlichen Handelsgüter zwischen den »Eisstädten« zu transportieren, errichten sie ein weitverzweigtes Schienennetz, auf dem sich riesige hochtechnisierte Dampflokomotiven in rasender Geschwindigkeit bewegen.

In einer solch fatalen Endzeitstimmung zählen ehemalige Schätze wie Gold oder Diamanten nichts mehr. Zahlungsmittel ist ein Stoff, der zum Heizen sowie auch als Treibstoff für die Lokomotiven dient: simple Kohle. Deren Handel und Transport wird aber von einer tyrannischen Firma namens »Viking Union« kontrolliert. Sie duldet keine Konkurrenz und schon gar nicht den Start eines neuen Projekts, das den Staub aus der Atmosphäre entfernen und damit den Sonnenstrahlen wieder freie Bahn zur Erdoberfläche geben soll. Als Rebell gegen die Unterdrückung gründen Sie eine kleine Eisenbahngesellschaft mit dem Namen »Transarctica«. Mit nur einer Lokomotive und einigen Waggons treten Sie der Viking Union entgegen, treiben Handel, bekämpfen mit Waffengewalt feindliche Züge und sammeln Informationen, um dem neuen Projekt »Sun« zum Durchbruch zu verhelfen.

Da Ihre Ressourcen nicht unbegrenzt sind, ist es zunächst wichtig, mittels Handel genügend »Geld«, sprich Kohle zu verdienen. Allerdings ist darauf zu achten, daß man nicht mehr Währung für die Fahrt verheizt, als man durch den Verkauf von Gütern einnimmt. Nicht alle Städte aber betreiben Handel mit sämtlichen Waren. Einige haben sich beispielsweise auf Sklaven spezialisiert oder bieten zum Schutz Ihres Zuges Soldaten an. Außerdem gibt es Städte, in denen man gegebenenfalls Informationen in Sachen »Projekt Sun« erhält. Andere schließlich sind für den zweiten Schritt im



IM WETTBEWERB

Spiel	Wertung
Railroad Tycoon	93
Castles II	72
TRANSARCTICA	**43**
Elysium	41
Storm Master	40

Da Transarctica die Elemente Strategie, Adventure und etwas Action in sich vereint, ist es schwierig, Programme zu finden, die sich direkt mit ihm vergleichen lassen. Railroad Tycoon paßt lediglich durch die Eisenbahn-Thematik und den strategischen Anspruch in die Liste, obgleich das Spielgefühl anders ausfällt (...vor allem besser). Kompetentes Handeln und Erobern im Mittelalter bietet Castles II von Interplay. Nicht minder öde als Transarctica fallen dessen Vorgänger Storm Master sowie Elysium aus, das passende Spiel zum Untergang des Römischen Imperiums.



MICHAEL THOMAS

Hinter Transarctica stecken ein faszinierendes Szenario und eine interessante Story, aber beides wurde technisch nicht optimal umgesetzt. So hat man dem Spieler die Orientierung nicht gerade leicht gemacht: Es gibt zwar zwei Arten von Landkarten; eine Übersichts- und eine Detailkarte. Beide sind aber bei der Planung einer Fahrstrecke nicht gerade hilfreich. So ist die Übersichtskarte viel zu grob gestaltet; sie zeigt lediglich die Positionen von bestimmten Örtlichkeiten, wie Städte oder Minen, und den allgemeinen Verlauf der Schienenwege. Brücken und Weichen sind nicht erkennbar. Hier muß man auf den Detail-Plan wechseln, der wiederum zu wenig des Umfeldes zeigt. Wollen Sie Fahrstrecken inspizieren, die etwas länger sind, muß die Detail-Karte mit der Maus hin- und hergescrollt werden, was zu allem Überfluß nicht diagonal funktioniert.

Setzen Sie schließlich Ihren Zug, ein kleines Icon, in Richtung Ziel in Bewegung, müssen Sie ärgerlich feststellen, daß die Detail-Karte dem Zug-Icon nicht folgt. So bleibt nichts anderes übrig, als von Hand hinterher zu scrollen. Eine andere, ebenfalls wenig erbauliche Methode ist es, ständig das Detailkarten-Icon zu aktivieren, welches die Darstellung aktualisiert und den Zug kurzfristig im Bild zentriert.

Hinzu gesellen sich logische Ungereimtheiten beim Handeln. Man weiß z.B. nie im voraus, wieviel Kohle für die einzelnen Waren in einer bestimmten Stadt gezahlt werden, solange man die besagten Güter nicht bei sich hat. Zudem werden die einfachen Grundaktionen, wie Kessel anfachen oder Weichen stellen, die zu Beginn sicherlich noch interessant sind, auf Dauer etwas nervig. Hier wären ein paar mehr Hilfsfunktionen interessant gewesen.

Alles in allem hinterläßt Transarctica einen uneinheitlichen Eindruck. Obwohl einige strategische Elemente und eine durchdachte Story vorhanden sind, will keine rechte Begeisterung aufkommen. Die Motivation bleibt frostig.

Kampf gegen die Viking Union bedeutsam. Sie stellen Waggons unterschiedlichster Machart her. Erhältlich sind einfache Tank- und Güter-Waggons für die einzelnen Handelswaren, rollende Gefängnisse für die Unterbringung von Sklaven, Soldatenbehausungen und eine erschreckend große Auswahl von Kampfwaggons, wie Raketenwerfer, Kanonen, Radargeräte und Spionagewagen.

Verteidigungs- und Angriffs-Stationen sind essentiell für Ihr Überleben, da die Patrouillen-Züge der aggressiven Viking Union auf nichts anderes warten, als Ihre rollende Firma von den Schienen zu bomben. Kommt es zu einer Konfrontation, stehen sich beide Züge buchstäblich gegenüber, Soldaten und Kampf-Mammuts strömen aus den Waggons, um den wichtigsten Bestandteil Ihres Zuges, nämlich Ihr Privatquartier niederzutrampeln. Ist dies gelungen, haben Sie versagt, das Spiel ist beendet. Auf Wunsch kann dieser Actionteil auch ausgeschaltet werden. Der Computer teilt dann lediglich das Ergebnis der Schienenschlacht mit. Aber auch andere Zwischenfälle können Ihren Zug gefährden. So zum Beispiel die aggressiven und tumben »Mole Men« oder Horden von hungrigen Wölfen.

Neben dem Beschaffen von Kohle und dem Aufrüsten Ihres Transarctica-Zuges sind allerdings auch gehörig Informationen zu sammeln und gewisse Örtlichkeiten auszusuchen, denn schon kurz nach Spielbeginn erfahren Sie, daß der Initiator des Projektes »Sun« verschwunden ist. Schlimmstenfalls werden Sie also das Projekt selbst

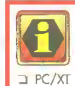




Zur Orientierung gibt es zwei Kartendarstellungen, die Übersichts- und die Detailkarte

durchziehen müssen. So tuckern Sie mit Ihrem mobilen Hochgeschwindigkeitszug in Vogelperspektive durch die verschneite Landschaft, stellen Weichen, bauen gegebenenfalls Brücken über Gletscherspalten und docken an die Handels- und Informationszentren an, immer auf der Hut vor der Viking Union. Eine Übersichtskarte zeigt Ihnen das gesamte Schienennetz.

Obgleich ein hochmodernes Gefährt, ist Ihre Lokomotive sehr einfach zu bedienen. Achten Sie lediglich auf den richtigen Druck im Kessel, wählen Sie eine Fahrtrichtung und lösen Sie die Bremsen. Steuermittel ist ausschließlich die Maus, mit der Sie Menüpunkte und Bildbereiche einfach anklicken. (mt)



TRANSARCTICA

❏ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❏ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Silmarils
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; mittelschwer (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,5 MByte

Besonderheiten: Mischung aus drei Spielgenres.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

43



Angriff auf vier deutsche Bamber, die allerdings per Bordkanane im Heck zurückschießen

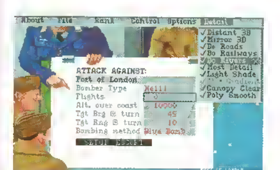
REACH FOR THE SKIES

Die Luftschlocht um Englond spukt immer noch in den Köpfen von Simulations-Pragrommierern herum und wird deswegen auf dem PC nachempfunden.

Im Sommer 1990 gedachten die Briten dem fünfzigjährigen Jubiläum der Luftschlacht um England. Zu diesem feierlichen Anlaß wollte die Firma Mirrorsoft die Simulation »Reach for the Skies« auf den Markt bringen. Dreieinhalb Jahre später und unter der Flagge von Virgin (Mirrorsoft hatte zwischenzeitlich Konkurs angemeldet) hat es die Simulation endlich in die Läden geschafft.

In Reach for the Skies erleben Sie besagte Luftschlacht entweder von der deutschen oder von der britischen Seite. Die Deutschen versuchen, die britische Luftabwehr soweit zu schwächen, daß eine Invasion der Insel möglich wird. Die Briten können nur gewinnen, wenn die Royal Air Force am Invasions-Tag eine Mindeststärke hat, die zur Abschreckung der Deutschen ausreicht. Dementsprechend fliegen Sie auf britischer Seite Verteidigungs-Einsätze, bei denen deutsche Bombergeschwader abgefangen werden müssen. Auf der deutschen Seite hingegen wollen Sie nicht nur möglichst viele britische Flugzeuge in der Luft zerstören, sondern auch die Fabriken am Boden ausbomben, um den Nachschub zu erschweren.

Sie können auf der jeweiligen Seite nicht nur als Pilot fliegen, sondern auch in der Einsatzleitung mitmischen und bestimmen, wie Ihre Flugzeuge welche Ziele anfliegen. Ihr Erfolg oder Mißerfolg steuert dann die Stärke der beiden Gegner in späteren Missionen. Auf der britischen Seite stehen zwei Flugzeuge zur Verfügung; die Deutschen haben sogar sechs verschiedene (vier Bomber und zwei Jäger) zur Verfügung. In den Bombern müssen Sie nicht nur den Pilotensitz, sondern auch die Bordkanonen an den Seiten und dem Heck überwachen. Ihre Einsätze werden auch mit einem Videorecorder aufgezeichnet; diese Filme können Sie auf Diskette speichern und sich immer wieder ansehen. Es gibt sogar eine Photo-Funktion, um Schnappschüsse von den »schönsten« Luftkämpfen zu machen. **(bs)**



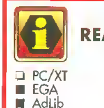
Im Hauptquartier werden die Einsätze geplant

Der eigene Flieger wird schattiert dargestellt

BORIS SCHNEIDER

In den dreieinhalb Jahren, um die sich diese Simulation verspätet hat, müssen die Programmierer an einem entlegenen Ort ohne Softwareladen gelebt haben. Sonst wäre ihnen sicher nicht entgangen, daß genau diese Spielidee schon mal von Lucasfilm mit »Battle of Britain« umgesetzt wurde. Und das ist, obwohl auch mehr als drei Jahre alt, nicht nur professioneller aufgemacht und flexibler in den Missionen, sondern noch dazu mit dem besseren Handbuch und einem viel höheren Spielwitz ausgestattet.

Von der quäkenden Sprachausgabe über eine heutzutage veraltet wirkende 3D-Grafik bis hin zu echten Bedienungs-Problemen macht Reach for the Skies den Eindruck, als ob die Entwickler jahrelang lustlos wie an einem zähen Steak an diesem Programm knabberten und es irgendwann mal entnervt auf den Markt brachten, um endlich was anderes machen zu dürfen. Die »Neuheiten«, eine Photo-Funktion und einfacher zu lesende, digitale Cockpit-Anzeigen, sind entweder nutzlose Spielerei oder eine Beleidigung für Realitäts-Fanatiker.



REACH FOR THE SKIES

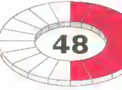
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte (VGA-Version)

Besonderheiten: Photo- und Video-Funktion zum Aufzeichnen der besten Flugszenen.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit Joystick und VGA.



Damit Ihr PC das macht, was Sie wollen:

Der PC sollte dem Menschen bei der täglichen Arbeit helfen und ihn nicht davon abhalten. Und damit Ihr PC wirklich das macht, was Sie wollen, gibt es jetzt Highscreen HIGHLIGHTS – das PC-Magazin für den Menschen. Es liefert Ihnen sofort anwendbares Wissen in Form von Kursen und Workshops, Informationen über Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten und vieles mehr. Leichtverständliche Gebrauchsanleitungen für genau das, was Ihr PC für Sie machen soll.

Natürlich finden Sie auch noch einen unterhaltsamen Spieleteil und die wichtigsten und nützlichsten Infos vom gesamten Computermarkt.

Aber in erster Linie finden Sie in Highscreen HIGHLIGHTS Wissen – kompakt, leicht verständlich, sofort anwendbar: Damit der PC für den Menschen arbeitet und nicht umgekehrt.



Highscreen HIGHLIGHTS –

sofort anwendbares Wissen für Ihren PC.

Ein 14 Meter hoher Roboter kennt keine Parkplatzsorgen – er schafft sich einfach Platz. Zum Beispiel auf der Erde, deren Bewohner einem außerirdischen Völkchen weichen sollen.



In unterirdischen Labors basteln die Menschen an eigenen Riesenrobotern

XENOBOTS

Als Astronomen einen neuen Kometen entdeckten, war das keine besonders interessante Meldung. Dann aber änderte er seinen Kurs und machte sich auf den Weg in Richtung Erde, worüber nicht nur die Astronomen staunten. Und als der offensichtlich künstliche Himmelskörper eine Umlaufbahn um unseren Planeten einschlug und Dutzende von unbekannten Modulen fallen ließ, war keineswegs nur das Militär in Panik. Denn die Außerirdischen haben keine Geschenke, sondern eine schlagkräftige Invasionstruppe mitgebracht. Riesige, nahezu unzerstörbare Roboter mit bisher unbekannten Waffen machen sich auf, den Widerstand der Menschen zu brechen und den Planeten zu unterwerfen. Nur durch Einsatz von Atomwaffen, welche die halbe Erde verwüsten, werden die Roboter gestoppt. Doch ein zweiter Invasions-Trupp ist schon auf dem Weg. In der Zwischenzeit analysieren Wissenschaftler die Überreste der Gegner und bauen von Menschen steuerbare Versionen nach, die »Xenobots« genannt werden. Vielleicht wird es mit diesen Xenobots gelingen, die zweite Angriffs-Welle zu überstehen, ohne die letzten bewohnbaren Flecken unserer Erde atomar zu verstrahlen.

Auf der Weltkarte suchen Sie sich eine von zwölf Missionen aus

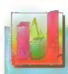
Das amerikanische Softwarehaus »Novalogic« gehört seit »Comanche: White Lightning« zu den großen Namen im PC-Spiele-Bereich. Vor Comanche war Novalogic allerdings ein reines Entwicklungshaus, das Auftragsarbeiten für andere Hersteller übernahm, unter anderem »Xenobots« für Electronic Arts, das erst jetzt fertiggestellt wurde. Es handelt sich dabei um ein kombiniertes Action- und Strategiespiel, welches ohne das Voxel-System aus »Comanche« auskommen muß. Es gibt drei verschiedene Roboter-Typen, die Sie im Verlauf des Spiels beherrschen müssen. Der blaue »Humanoid« ist der starke Kämpfer, der rote »Scorpion« ist ein Lastenroboter und der gelbe »Scout« beschafft Lageberichte von den feindlichen Linien. Nur im Zusammenspiel können die drei Robotertypen alle zwölf gegnerischen Basen vernichten. Um die Steuerung und Funktion der Roboter kennenzulernen, gibt es auch vier Trainings-Szenarien, bei denen die Xenobots jeweils einzeln oder zusammen eingesetzt werden.

Unter dem Namen, mit dem Sie sich einloggen, werden Spielstände gespeichert

Jedes Szenario hat zur Aufgabe, die gegnerische Basis zu vernichten. Dazu stehen Ihnen nur begrenzt viele Roboter zur Verfügung. Auch Sie haben eine Basis, die natürlich gegen die Angriffe der Gegner verteidigt werden muß. Der Aktionsradius aller Roboter ist dabei durch das »Netz« ein-



Vier Trainings-Missionen stehen zur Auswahl



IM WETTBEWERB

Command HQ	84
History Line 1914-1918	78
Carrier Command	71
XENOBOTS	67
Mech Warrior	54

Der Kampf der Riesen-Roboter wurde schon einmal als Actionspiel von Activision auf die Bühne gestellt; das mehrere Jahre alte Mech Warrior darf sich heute aber nur als höchst durchschnittlicher Action-Titel sehen. Ebenfalls in die Action/Strategie-Ecke gehört Carrier Command, das einige verblüffende spielerische Parallelen zu den Xenobots hat. Ungeschlagen im Echtzeit-Strategie-Bereich ist der Klassiker Command HQ; auch die History Line und sein Vorgänger Battle Isle sind gradlinigere Strategiespiele und damit ansprechender als der Genre-Mix Xenobots.

geschränkt. Ein Roboter muß ständig mit Energie versorgt werden. Diese bezieht er durch Mikrowellen-Übertragung aus Relais-Stationen, die auf dem Spielfeld verteilt sind. Ist er zu weit von einer Relais-Station entfernt, läuft der Xenobot nur noch auf Reserve-Batteriestrom, der die Verteidungssysteme nur ungenügend versorgt. Ist auch die Batterie leer, kann der Roboter nur noch wieder Richtung Basis schleichen, um möglichst bald wieder auf das energiespendende Netz zu stoßen. Durch das Netz kommt auch die Taktik ins Spiel: Einfach alle fremden Roboter verdreschen funktioniert nicht, denn wenn man sich aus dem eigenen Netzbereich entfernt, werden die eigenen Maschinen sehr verwundbar. Das eigene Netz muß also immer weiter ausgebaut, das des Gegners hingegen eliminiert werden. Zu den feineren Taktiken in höheren Leveln gehört es dann auch, Teile des gegnerischen Netzes durch gezieltes

HEINRICH LENHARDT

Ob das wohl so sinnvoll war, ein Strategiespiel als Actionspiel zu tarnen? Wer sich auf eine handfeste Roboter-Keilerei im Stile von Novalogics innovativem Hubschrauber-Spiel >>Comanche<< freute, wird von diesem Spiel enttäuscht sein. Das strategische Element überwiegt derart, daß die Direkt-Steuerung der Roboter nahezu sinnlos ist. Nur manchmal, wenn ein Autopiloten-Programm verrückt spielt und aus Versehen eine eigene Einheit angreift, lohnt sich der Griff zum Steuerknüppel, ansonsten wählt man einfach immer nur den passenden Autopiloten aus und schaut zu. Nicht, daß dadurch das Spiel langweilig wäre: Da gerade zu Beginn der ersten Missionen laufend etwas passiert, gerät man bei der Steuerung von einem halben Dutzend Robotern ganz schön in Panik.

Die grafische Gestaltung des Vorspanns und der Menüs läßt auf optische Leckerbissen schließen, auf die man im Spielverlauf dann aber lange warten kann. Die eigentliche 3D-Grafik im Spiel ist gar öd und fad: Flaches Gelände, ab und an ein Berg, ein roter Horizont und die immer gleichen Roboter sind zu sehen, sonst nichts. Ob es sich noch lohnt, einen derart kargen Planeten zu verteidigen?



Mit dem Fernrohr können Sie auch weit entfernte Gegner anpeilen

Zerstören von Relais abzuschneiden, und diese dann ans eigene Netz anzuschließen, um so schlagartig Außenposten im Feind-Gebiet aufbauen zu können.

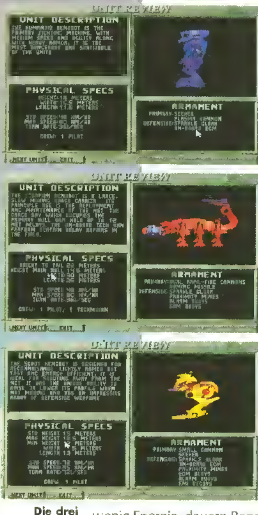
Die langsamen »Scorpions« beginnen also mit dem Ausbau Ihres Netzes, mit den »Scouts« schauen Sie, was der Gegner so macht und die »Humanoids« beschützen diese beiden Roboter-Typen vor Angriffen. Haben Sie verwundbare Stellen des Gegners ausgemacht, schicken Sie Ihre Humanoids zur Attacke. Da Sie bei bis zu einem Dutzend Robotern auf dem Gelände unmöglich alles selber machen können, gibt es mehrere Autopilot-Programme, die je nach Roboter-Typ die gängigen Funktionen steuern. Allen Typen können Sie Anweisungen wie "Gehe dorthin", "Stehe hier Wache", "Greife dieses Ziel an" oder "Bewache diese Einheit" geben. Der Scorpion kennt noch drei Spezial-Programme für den Aufbau des Netzes, mit dem er dann automatisch die Relais-Stationen absetzt. Natürlich können Sie jederzeit den Autopiloten abschalten und alle Funktionen von Hand steuern. Sie »hüpfen« dabei per Tastendruck von Cockpit zu Cockpit und wieder zurück zur Kom-



So nah kommen Sie eigentlich nur an die eigenen Roboter heran



Taktik pur auf der strategischen Landkarte: Wo treiben sich meine Roboter wieder rum?



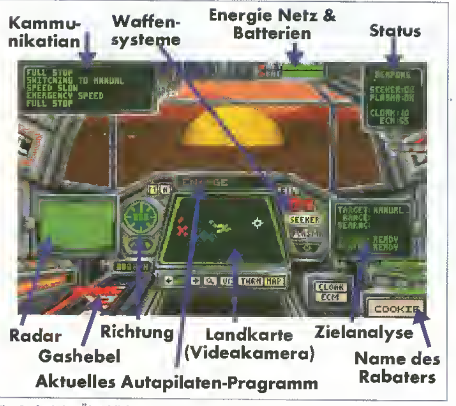
Die drei Robotertypen im Überblick: der blaue Kämpfer, der rote Lastenträger und der gelbe Späher

mandozentrale in der Basis, wo Sie sich einen Gesamtüberblick verschaffen.

Kleinere Reparaturen können die Roboter an sich selbst ausführen, aber wenn es mal richtig gekracht hat, muß der Xenobot zurück in die Basis. Dort müssen Sie auch festlegen, wie die Energie Ihres Fusionsreaktors verteilt werden soll. Drei verschiedene Bereiche schlucken Energie: Das Netz, die Reparatur-Werkstatt und die Relais-Produktion, die immer neue Relais für den Netzausbau herstellt. Geben Sie dem Netz zu wenig Energie, sinkt die Leistungsfähigkeit der draußen agierenden Roboter, haben die Werkstätten zu wenig Energie, dauern Reparaturen und Neuproduktion entsprechend länger.

Xenobots wird fast komplett mit der Maus gesteuert, um einen Tastendruck werden Sie allerdings nicht herumkommen (die ALT-Taste dient der Ziel-Anwahl) und manche anderen Funktionen sind über die Tastatur schneller auszulösen als per Maus. Theoretisch können Sie auch einen Joystick zur direkten Steuerung eines Roboters benutzen, was im Test aber wenig Sinn machte, da man sich nur sehr selten minutenlang auf einen einzelnen Roboter konzentrieren kann.

Eine automatische Speicher-Funktion sorgt dafür, daß Ihr Spielstand beim ordnungsgemäßen Verlassen des Programms nicht verloren geht. Starten Sie das Spiel später mit dem selben Namen, finden Sie sich an der Stelle wieder, an der Sie das letzte Mal aufgehört haben. Um also mitten in einer Mission einen Spielstand zu speichern, gehen Sie einfach ins DOS zurück. Das Programm verwaltet nahezu beliebig viele Piloten und damit Spielstände. (bs)



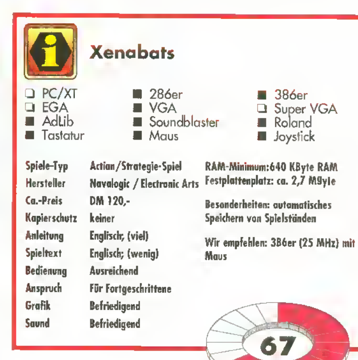
Ein Cockpit im Überblick: So steuern Sie den blauen Humanoiden.

BORIS SCHNEIDER

Veteranen der Spiele-Szene kennen sicher nach »Carrier Command«. Auch bei diesem Oldie sind die Action-Szenen nur Staffage für das eigentliche Spiel, bei dem Insel um Insel erobert und zu einem Netzwerk verknüpft werden muß. Bei Xenobots sind die spielerischen Elemente verblüffend ähnlich; kein Wunder, daß die Programmierer fast dieselben Fehler begangen haben, wie die Carrier-Kollegen vor drei Jahren.

Zum ersten vermisse ich eine zuschaltbare Zeitkompression, denn an die gegnerische Basis kommt man bei völlig freiem Feld trotzdem erst nach einer Viertelstunde heran, weil der schleichende Scorpion einfach mit dem Netz nicht nachkommt und die Roboter mit Batteriekraft die gegnerische Basis nicht knacken können. Ohne vollständigen Sieg darf man aber nicht in die nächsten Missionen – also heißt es warten und durchbeissen. Ziemlich geschlampt wurde auch bei der Bedienung. Die Autopiloten-Programmierung hätte in ein Mini-Menü gehört, damit man sich nicht andauernd durch eine Liste klicken muß und den Befehl, den man sucht, immer wieder verpaßt. Auf der Landkarte darf man Ziel-Positionen nur mit der Kombination Alt- & Maus-Taste anklicken, obwohl die rechte Maustaste frei wäre. Und die Autopiloten-Programme sind dumm genug, immer wieder mal auf die eigenen Einheiten zu feuern, wenn diese gerade in der Schußbahn stehen.

Zu diesen ärgerlichen Kleinigkeiten gesellt sich noch ein Handbuch, das es tunlichst vermeidet, echte Hinweise zum Spielablauf zu geben. Zwar sind alle Funktionen der Menüs erklärt, doch wer die Spielstrategie kapieren will, muß erstmal selbst ein paar Stunden herumprobieren. Hat man dann endlich verstanden, worauf die Programmierer hinaus wollen, macht das Spiel tatsächlich Spaß! Das Konzept des Netzwerk-Aufbaus funktioniert gut (bis auf so manche Wartezeit) und macht Xenobots zu einer unterhaltsamen strategischen Herausforderung. Daß uns die Programmierer auf dem Weg zum Spielspaß so viele Knüppel zwischen die Beine werfen, mag man noch verzeihen. Aber wieso gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus? Xenobots wäre optimal für Nullmodem- und Netzwerk-Duelle geeignet, doch da ging den Programmierern wohl endgültig die Puste aus.



Xenobots

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action/Strategie-Spiel
Hersteller	Novalogic / Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	keiner
Anleitung	Englisch; (viel)
Spieltext	Englisch; (wenig)
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte RAM
Festplattenplatz: ca. 2,7 MByte

Besonderheiten: automatisches Speichern von Spielständen

Wir empfehlen: 386er (25 MHz) mit Maus

67

MANTIS
FÜR CD-ROM

Verdruß van Sirius: Der Weltraumkampf gegen krabbelige Kasmaskäfer mit dem Raumschiff Mantis sargte letztes Jahr für Entsetzen bei terranischen PC-Spielern. Mit einer neuen, verbesserten CD-Versian will Micraprase diese Schmach vergessen machen.



Dank Autopiloten und zielsuchenden Raketen beschränkt sich die spielerische Herausforderung aufs Drücken des Feuerknopfes

Der arme Firmendichter für wohlklingende Verpackungstexte wurde mal wieder schwer strapaziert. Blumigste Formulierungen, verheißungsvoll und Begehrlichkeiten weckend, betören Sirenengesängen gleich den potentiellen Käufer im Softwareladen. Wann ist Ihre Widerstandskraft gebrochen? Bereits bei der Ankündigung »Mit unglaublicher, erweiterter Intro-Sequenz« oder bricht Ihre Selbstbeherrschung erst bei »CD-ROM-Weltraumabenteuer des Jahres« zusammen?

Ein solches Ballyhoo hat die neue CD-ROM-Version von »Mantis« auch bitter nötig. Mit der vor einem halben Jahr veröffentlichten Diskettenversion mühte sich Microprose kräftig, seinen guten Namen zu ruinieren. Bei dem von Origins »Wing Commander«-Erfolgstitel inspirierten Science-fiction-Epos flogen Sie Dutzend von verblüffend ähnlichen Einsätzen gegen böse Weltraum-Kakerlaken. Die 3D-Action litt unter einer nervenzermürbenden Steuerung und die gruftige Qualität der digitalisierten Zwischensequenzen ließen einen ernsthaft an der Unversehrtheit der VGA-Karte zweifeln.



Durch Wegschalten der Cockpit-Anzeige wird das 3D-Sichtfenster größer. Auch auf 386ern ist das Tempo flott, die Darstellung der Objekte aber lieblos

Genug gelästert - als Microprose seinerzeit eine »erweiterte CD-ROM-Version« von Mantis ankündigte, klang's jedenfalls wie eine Drohung. Immerhin hat man sich lange genug mit dieser Umsetzung Zeit gelassen; der Hersteller spricht gar vom »ersten Action-Simulator, der speziell für CD-ROM entwickelt wurde«. Von so etwas lassen sich die nach guten CD-Spielen dürstenden, ehrbaren Jungs aus unserer Testredaktion immer beeindrucken.

Ganz so innovativ wie angekündigt ist diese Umsetzung aber bei weitem nicht. Im Prinzip bietet sie das Basis-Spielprinzip der Diskettenversion (Schauder!) und eine Ladung zusätzlicher Features; namentlich 25 weitere Missionen, eine zusätzliche Alien-Rasse und die bereits erwähnte ausgedehnte Intro-Sequenz. Außerdem wurden die zusätzlichen Sprachausgabe-Häppchen, die bei der Disk-Version in Form eines »Speech Pack« nachgekauft werden mußten, gleich mit auf den Silberling gepackt.

Grundsätzlich gibt es im Weltraum nichts Neues. Man hüpft per Hyperraum-Transfer ins Zielgebiet und hat mit der Steuerung mehr Ärger, als mit den sirianischen Killer-Kakerlaken. Nachdem Sie einmal Gas gegeben haben, fliegt das Raumschiff konstant in die selbe Richtung weiter. Um die Flugrichtung (die mit der Sichtrichtung nicht identisch sein muß) zu wechseln, muß man die Kiste mühsam abbremsen, wenden und wieder beschleunigen. Die Programmierer betonen im Handbuch verzweifelt, wie realistisch dieses Triebwerkverhalten im Vakuum sei;



IM WETTBEWERB

Titel	Wertung
Comanche	86
Wing Commander II	86
Wing Commander	83
Epic	51
MANTIS (CD-ROM)	**27**
Mantis (Disketten-Version)	26

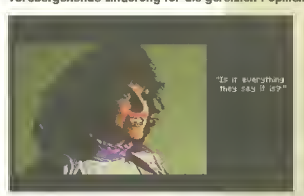
Mehr Missionen und mehr Grafiken – daß uns dieser CD-Zuschlag nur ein Pünktchen mehr im Vergleich zum Disketten-Mantis wert ist, spricht Bände. Die Grundübel (unmögliche Steuerung, schauderhafte Videosequenzen, schnarchige Missianen) haben die Programmierer leider nicht beseitigt. Im direkten Vergleich mutiert selbst ein mittelprächtiges 3D-Weltraumspiel wie Epic zur Erlösung. Die kasmische Vorherrschaft gebührt immer noch den beiden Wing Commander-Titeln, denen in punkto Spielspaß und Atmosphäre kein Konkurrent etwas vormacht. Die Action-Referenz Comanche bietet statt Science-fiction-Glanz ein eher nüchternes Hubschrauber-Ambiente, ist aber grafisch der mit Abstand imposanteste Titel im Wettbewerb.



In einigen Sequenzen zwischen den Missionen soll Kino-Atmosphäre verbreitet werden. Der müde Pilot wird hier nach dem Einsatz von seiner Verlobten erwartet



Angesichts der schlechten Qualität der digitalisierten Bilder spendet dieser kühne Schnitt zur Schatten-Darstellung vorübergehende Linderung für die gereizten Pupillen



Hamsterbäckchen setzt nach: Zur Konversation beim Abendbrot gehört ein ausführliches Befragen des Angebeteten zu dessen Arbeitsalltag



Mitten im Satz preist unser Held statt des schönen Raumschiffs plötzlich die mutmaßliche Attraktivität seines Herzblatts



Doch die aufkeimende Romantik wird zugunsten anderer Grundbedürfnisse zurückgestellt: kauen statt kuscheln – Schnitt!

das mag streng physikalisch gesehen auch stimmen, aber spielerisch ist eine fröhliche Direktsteuerung Marke »Wing Commander« weitaus bekömmlicher. Mantis bietet zum Ausgleich ein paar Autopiloten-Funktionen, mit denen Ihr Raumschiff z.B. selbständig einem anvisierten Gegner folgt. Der Missionsablauf gestaltet sich dadurch wenig aufregend: Autopilot anwerfen, wenige Sekunden warten, ein paar Raketen abschießen und finito – zurück zur Heimatbasis, wo die nächste Videosequenz durchgestanden werden muß. Dank mehr Masse bei Grafik und Sound belegt Mantis zwar um die 150 MByte auf der Compact Disc, aber von einer gründlichen Ausnutzung dieses Mediums kann kaum die Rede sein. Sound und Sprache ertönen nur per Soundkarte; um die Gespräche zu hören, ist ein Soundblaster-kompatibles Modell Pflicht. Zumindest den einen oder anderen Dialog hätte man doch richtig schön digital auf der CD unterbringen können; Platz genug wäre gewesen. Um Spielstände zu speichern, belegt das Programm wenige KByte Festplatten-Platz. Der Hersteller empfiehlt außerdem dringend, zwei Files von der CD auf die Hard Disk zu kopieren, um den Spielablauf zu beschleunigen. Wenn Sie der CD-ROM-Version von Mantis diese Gunst erweisen, »parkt« es gut 4 MByte Daten auf Ihrer Festplatte. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Aus der Abteilung »Nichts dazu gelernt«: Anstatt die durch und durch grauenvolle Diskettenversion von Mantis komplett auf den Müll zu werfen, wagt es der Hersteller, eine leidlich getunte Neuauflage dieser Space Tragedy als »neues« Multimedia-Programm anzupreisen. Wenn ich ein verkorkstes, einfallsloses Spielprinzip mit noch mehr schmumpfigen Grafiken und langweiligen Missionen aufblähe, kommt unterm Strich mehr Masse, aber keine Klasse heraus.
Mir fiel an der CD-ROM-Umsetzung lediglich das Entfallen der Handbuchabfrage angenehm auf. Ansonsten bekommt man den alten Murks geboten, für den Sie zudem 10 Mark mehr berappen dürfen, als bei der ohnehin schon überteuerten Disketten-Version. Ganz schön dreist, wenn man bedenkt, daß die Herstellungskosten für eine CD wesentlich günstiger sind als der Zehnerpack HD-Disketten, auf dem das Floppy-Vorbild untergebracht war.
Trotz bescheidener Erwartungshaltung seitens des Testers endet Mantis auch auf CD-ROM mit einer Bruchlandung. Der genervte Redakteur wartet weiterhin auf ein wirklich tolles Compact-Disc-Spiel und macht den Weltraum einstweilen lieber mit Wing Commander II unsicher: Kilrathis 1, Küchenschaben 0.



MANTIS (CD-ROM-VERSION)

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Microprose
Co.-Preis	DM 170,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: Ein paar KByte werden für Spielstände benötigt.

Besonderheiten: MS-DOS 5.0 erforderlich. Sprachausgabe nur per Soundblaster-kompatibler Karte.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.





JORDAN IN FLIGHT

Werden Sie zum graßen, grantigen Superstar, der die Bälle mit vehementer Inbrunst in die Kärbe semmelt. Basketball-Legende Michael Jardan wurde für diese Spartsimulatian digitalisiert und mit raffinierten 3D-Tricks zum Camputerleben erweckt.



Fast wie im TV-Studio: Editieren Sie einen Spielzug mit der Super-VGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten

Seit das amerikanische »Dream Team« bei der Olympiade in Barcelona die Konkurrenz aufmischte, sind die US-Basketball-Rastellis auch hierzulande bekannte Stars. Der erfolgreichste und bekannteste Spieler des Promi-Ensembles ist zweifelsohne Michael Jordan, der letztes Jahr sein Vereinsteam Chicago Bulls zur NBA-Meisterschaft führte. Vor allem in den USA ist der Jordan-Kult so weit fortgeschritten, daß sich die Produktion eines Sportspiels lohnte, daß ganz auf den kahlköpfigen Riesen zugeschnitten ist.

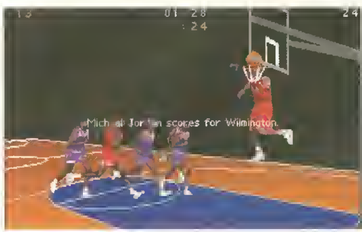
»Jordan in Flight« bescherte dem zuständigen Programmierteam einiges an ungewöhnlicher Arbeit. Wenn man schon einen solchen Superstar unter Vertrag nimmt, dann will man halt ein bißchen mehr bieten als abstrakte Spieler-Sprites, die über den Bildschirm humpeln. Also mietete man ein Videostudio, lud den Großen Meister ein und filmte munter drauflos. Die Bewegungen von Jordan wurden aus acht Kamerawinkeln eingefangen und für Super VGA hochauflösend digitalisiert. Außerdem warf man das Konzept der »normalen« Sportspiel-Darstellung in den Papierkorb, wo das Geschehen von der Seite oder von oben gezeigt wird. Bei Jordan in Flight sprinten Sie über einen 3D-Polygon-Parcours, als wär's ein Flugsimulator. Stufenlose Drehungen und Zooms erlebt man in 256 Farben - wahlweise Standard-VGA-Grafik (OK für 386er) oder hochauflösend mit Super VGA (da zeigt Ihr 486er, was in ihm steckt). Zusätzliches Grafik-Feintuning bietet die Wahl zwischen einem Vollbild und der Einblendung der Ergebnistafel. Bei letzterer Methode belegt die Anzeige einen Teil des Bildschirms; ergo muß weniger 3D-Fläche berechnet werden und der Spielablauf gewinnt etwas an Tempo. Sollten Sie hingegen mit einem auf Eis gelegten 66-MHz-Monsterprozessor gesegnet sein und einen zu schnellen Spielablauf befürchten, können Sie die Geschwindigkeit der Software auch herunterschrauben.

Dieser Kammentatar präsentiert die Tabellen und Statistiken

Beim Spieldesign kamen die Programmierer irgendwann an den Punkt, an dem die 3D-Grafik und das Einsetzen von kompletten Teams mit je fünf Spielern zu Übersichtlichkeits-Problemen führten. Also zog man eine Action-orientierte Basketball-Variante vor, bei der jede Mannschaft aus drei Spielern besteht. Der Ablauf ist dadurch sehr flott und punkteträchtig; durch die eingeschränkte Spielerzahl hat man



Hochauflösend in die Höhe: Man nennt ihn nicht umsonst »Air« Jordan



Wird ein Punkt erzielt, blendet das Programm prompt den Namen des Korbjägers ein

öfters Platz für ein Solo und kann schnell einen Kollegen anspielen.
Bei der Steuerung haben Sie die Wahl zwischen zwei Alternativen. Im »Jordan-Modus« kontrolliert man während der gesamten Partie den guten Michael; die beiden Mitspieler übernimmt der Computer. Zur besseren Kontrolle kann man bei jedem Anspiel per Funktionstasten einen

IN FLIGHT

Wilmington Stats

	1st	2nd	3rd	4th	Total
Points	7	10	0	0	17
Field Goals	2	5	0	0	7
Attempts	3	8	0	0	11
Percent	67	63	0	0	64
3 Pointers	1	0	0	0	1
Attempts	3	0	0	0	3
Percent	33	0	0	0	33
Steals	1	1	0	0	2
Blocks	0	1	0	0	1
Rebounds	0	2	0	0	2

Spielstatistiken dürfen nicht fehlen



Hier betrachtet man das Geschehen aus einer Perspektive hinter dem Korb



BORIS SCHNEIDER

Wenn man einen Superstar wie Michael Jordan aktiv in das Spieldesign einbezieht, erwartet man natürlich eine Basketball-Simulation, die jedes Detail des Sports in digitale Form bannt. Allerdings haben sich die Programmierer auf ein ziemlich abgespecktes Basketball zugunsten wirklich beeindruckender Technik eingelassen. Die flotte 3D-Grafik, gespickt mit vielen Geräuschen und Sprachausgabe von »Air« Jordan persönlich, läßt genug Stimmung aufkommen, um die geschrumpfte Mitspieler-Anzahl zu vergessen.
Der Nachrichtensprecher sieht immer gleich aus, die Team-Auswahl- und Statistik-Screens sind schlicht. Zum Ausgleich gibt es den Replay-Modus, der die schönsten Szenen speichert. Nur eines kann er nicht ersetzen: Eine Modem-Option für zwei (oder mehr) Spieler, die hier vermißt wird.
Daß der Super-VGA-Modus nicht VESA-kompatibel ist, sorgt für Ärger; gerade mit so mancher neuen Grafik-Karte (mit Chips von S3 oder IIT) kann man nur die normale VGA-Version spielen. Immerhin tut sich überhaupt was; bei anderen Super-VGA-Programmen ohne Lo-Res-Option wäre man hier aufgeschmissen. Und so schlecht sieht Jordan in normaler VGA-Auflösung auch nicht aus.

von vier Offensiv-Taktiken wählen; außerdem läßt sich durch Feuerknopfdruck ein Paß anfordern, wenn ein Teamkollege in Ballbesitz ist. Im zweiten Modus steuern Sie jeweils den Spieler Ihrer Mannschaft, der in Ballbesitz ist. Diese bei den meisten anderen Sportsimulationen bevorzugte Variante ist taktisch nicht so reizvoll, sorgt aber dafür, daß Sie in der Offensive wirklich alles unter Kontrolle haben und nicht den Ballkünsten der Computerkollegen vertrauen müssen. Die Joystick-Steuerung klappt vorzüglich; je ein Feuerknopf dient zum Passen und zum Werfen. Hat das gegnerische Team den Ball, wird auf Knopfdruck gesprungen (zwecks abblocken) oder der Gegner besonders inbrünstig gedeckt (...was schon mal als Foul abgepfiffen werden kann). Das Programm bietet auch eine Alibi-Maussteuerung an, die aber bei weitem nicht so präzise ist wie die Knüppelkontrolle.
Mit dem vor allem unter Super VGA sehr lebensecht wirkenden Michael Jordan und dessen gelegentlich ertönenden Sprachsamples ist



IM WETTBEWERB

JORDAN IN FLIGHT	**73**
TV Sports Basketball	71
Wayne Gretzky Hockey 3	65
European Championship '92	46

Spielenswerte Basketball-Simulationen sind auf dem PC erstaunlich rar. Das letzte Programm, das uns in dieser Sparte auffiel, war das in Ehren ergraute TV Sports Basketball. Im Gegensatz zu Jordan in Flight bietet es die weniger spektakuläre Grafikdarstellung von der Seite. Durch seine realistischen Fünf-Mann-Teams sowie ausgefeiltere Liga- und Spieler-Statistiken ist es als ernsthaftere Sport-Simulation immer noch eine Alternative. Wer diesen Titel in einer Wühlkiste noch auftreiben kann, möge zugreifen. Damit unser Vergleichsfeld nicht gar so mickrig ausfällt, werfen wir einen kurzen Blick auf zwei weitere Mannschaftssport-Simulationen. Elites European Championship '92 bietet simples Fußballgekicke, während Bethesda Softworks' Eishockey-Programm Wayne Gretzky Hockey 3 betont realistisch ist, aber Grafik und Spielwitz kommen dabei etwas zu kurz.



Verdammt nah dran: Unter Standard-VGA mit 320 x 200 Bildpunkten wirken die Spielfiguren mitunter recht pixelig

die Präsentation natürlich noch lange nicht erschöpft. Ein smarter TV-Reporter begrüßt Sie zu den Spielen. Entweder begnügt man sich mit einer Trainingspartie oder betritt den Liga-Modus, bei dem Zwischenstand und Tabelle nach jedem Spieltag gespeichert werden. Vor jeder Partie lassen sich die Länge eines Spielabschnitts sowie der Schwierigkeitsgrad (drei Stufen) einstellen. Außerdem bestimmen Sie, wer neben Michael Jordan in Ihrem Team auftrumpfen soll. Insgesamt drei Positionen (inklusive einem Auswechselspieler) wollen besetzt werden. Sie haben die Wahl aus einer Spieler-Bibliothek mit gut zwei Dutzend verschiedenen Korbkünstlern, die mit speziellen Stärken und Schwächen gesegnet sind.

In der Halbzeit und nach Spielende erscheint die Matchstatistik. Für die beiden Teams und alle Einzelspieler werden elementare Leistungen wie erzielte Punkte, Wurfversuche oder Rebounds genau aufgelistet. Besonders schicke Spielzüge lassen sich als Filmchen speichern und in einem Videorecorder-Modus sogar editieren. Electronic Arts kündigte übrigens für den Sommer die Veröffentlichung einer CD-ROM-Version des Programms an, die noch mehr digitalisierte Leckerbissen der optischen und akustischen Art enthalten könnte. (hl)



Das stete Anzeigen der Ergebnistafel beschleunigt den Spielablauf auf langsamen 386ern

Der Full-Screen-Modus sieht eindrucksvoller aus, verlangt aber auch mehr Rechnerzeit



Trotz der Beschränkung auf drei Spieler pro Team ist schwer was los



HEINRICH LENHARDT

Hilfe, wo bin ich? Meine erste Spielminute als Heini Jordan war von grenzenloser Konfusion geprägt. Die 3D-Grafik dieser innovativen Sportsimulation läßt sich mit keinem anderen Basketball-Programm für PCs vergleichen. Die milde Panik legt sich aber schnell und bald wird man durch den lebensechten Blickwinkel richtig schön ins Geschehen reingezogen. Slam Dunks und andere freudige Ereignisse quittiert der PC-Spieler dann mit geballter Faust und kernigen Jauchzern; am Arbeitsplatz sorgen solche eruptiven Spontanäußerungen schon mal für ein paar gerunzelte Stirnen.

Angesichts des 3D-Systems hatte ich üble Befürchtungen ob der Spielbarkeit, aber die Darstellung ist noch der Eingewöhnungsphase erstaunlich übersichtlich. Manchen Punkt bekommt man nicht richtig mit, weil der Wurf am anderen Ende des Spielfelds ausgelöst wird, aber die meisten Aktionen lassen sich direkt beeinflussen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad muß man gegen die Computerteams sehr konzentriert spielen und darf nicht auf Zufälle hoffen. Leichtsinns-Pässe werden vom Gegner als willkommene Beute abgefangen; sichere Punkte erzielen Sie nur aus vernünftigen Positionen.

An den diversen Optionen wie Spielerwahl und Ligamodus kann man nichts aussetzen. Die ganze Aufmachung ist sehr professionell und hat unter Super VGA fast schon TV-Qualität. Neben dieser hohen Grafikauflösung rate ich Ihnen dringend zur Steuerung mit einem Joystick oder dem Gravis Gamepad, um den schnellen Spielablauf gut unter Kontrolle zu haben.

Als flottes, Action-betontes Zwischendurch-Sportspiel hat Jordan in Flight einen Stammplatz auf meiner Festplatte verdient. Basketball-Fans werden zurecht aber bemängeln, daß aufgrund der Grafikdarstellung und der kleineren Mannschaften Kompromisse beim Spielablauf gemacht werden mußten. Es gibt einfach nicht so viele Paßmöglichkeiten und andere strategische Finessen, wie sie ein Programm mit konventionellem Blickwinkel bieten könnte. Durch das mächtig flotte 3D wird Jordan in Flight aber auch Sportmuffel mal zu einem Spielchen reizen: keine beinharte Sportsimulation, aber spritzige Basketball-Action.



JORDAN IN FLIGHT

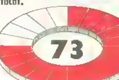
❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 3,4 MByte

Besonderheiten: Basketball-Simulation mit 3D-Grafik unter Super VGA-Unterstützung.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) für VGA; 486er (min. 25 MHz) für Super VGA. Ein Joystick ist Pflicht.



TRISTAN

Seltsam: Flipper-Programme für den PC sind noch rar gesät. Mit Drachen, magischen Schwertern und schimmernden Kugeln macht Tristan den Anfang.

Jeder kennt sie, die Flipper-Geräte, die in der Kneipe um die Ecke immer wieder auf eine Runde einladen. Die klassischen Flipper werden heutzutage allerdings von High-Tech-Geräten verdrängt, die mit mehreren Stockwerken, Digital-Anzeigen, Sprachausgabe und Spezial-Funktionen so manchen Windows-PC alt aussehen lassen. Die amerikanische Software-Firma »Amtek« geht genau den umgekehrten Weg. Auf dem High-Tech-PC wird ein Standard-Flipper simuliert; ohne verschiedene Stockwerke und Sprachausgabe, aber immerhin mit Kugelfang und Bonus-Zähler. »Tristan« heißt das gute Stück, bei dem ein mittelalterliches Fantasy-Ambiente für die Grafik herhalten mußte. So tummeln sich ein Drache, verzauberte Schwerter und das Wort »Magic« auf der Flipperscheibe und dem Boden, auf dem die Kugel läuft.

Die beliebig veränderbare Tastaturbelegung läßt nicht nur den rechten und linken Flipper nach oben flippen, sondern schießt auch die Kugel ab und stößt den ganzen Flippertisch sanft an, wenn die Kugel mal nicht so fällt, wie man das gerne hätte. Doch wie im echten Leben wird zu häufiges oder zu heftiges Schubsen mit einem saftigen »Tilt« belohnt. Auf dem Spielfeld findet man alle Flipper-typischen Elemente: Bumper, Targets und Tore sowie diffizil miteinander verbundene Bonus-Ziele. Höhepunkt ist ein Kugelfang, der unter bestimmten Vorausetzungen die gerade gespielte Kugel schnappt und später wieder freigibt, so daß zeitweise zwei Kugeln gleichzeitig auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben.

Tristan läuft in der Super-VGA-Auflösung von 640 mal 480 Punkten wahlweise in 16 oder 256 Farben (vorausgesetzt, ein VESA-Treiber ist vorhanden). Digitalisierte Sounds werden über den PC-Lautsprecher (quäkig) oder eine Soundblaster-Karte (ordentlich) wiedergegeben und die High-Scores werden auf Disk gesichert. Als Mogelpackung erweist sich jedoch die angebliche Windows-Version. Hier handelt es sich nur um ein kurzes Windows-Programm, welches doch nur das DOS-Tristan startet. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Ein wenig spartanisch ist Tristan ja schon, wenn man ihn mit Flipper-Programmen beispielsweise auf Videospiel-Konsolen vergleicht. Aber gerade diese Reduzierung auf wesentliche Elemente und der – realistische Kugellauf macht Tristan so ansprechend für »normale« Menschen, die nicht jedes High-Tech-Spiel in- und auswendig kennen. Auf dem Macintosh ist Tristan als Killer so manchen DTP-Büros bekannt; die Layouter spielen lieber, als an ihren Aufträgen zu arbeiten. Auch auf dem PC ist schon jetzt so manches Büro für einige Tage im Flipper-Fieber versunken. Heißer Sabotage-Tip: Tristan in die Firma des Konkurrenten »einschleppen«. Trotzdem kommt irgendwann der Punkt, an dem man den Flipper kennt und das Spiel auf die höchste Punktzahl an Reiz verliert. Da wäre dann etwas mehr Abwechslung willkommen; aber leider ändert sich bei Tristan nichts. Da in den nächsten Wochen nach zwei ähnliche Spiele erscheinen sollen, bei denen mehrere Flipper integriert sein werden, (»Pinball Dreams« und »Take A Break Pinball«), sollte man sich mit dem Kauf von Tristan vielleicht noch etwas zurückhalten.



Flippern auf die spartanische Art: Das Spielfeld von Tristan bietet nur die klassischen Pinball-Standards



Ohne VESA-Treiber müsen Sie mit einer farb-reduzierten 16-Farben-Version vorlieb nehmen.

TRISTAN

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Flipperspiel
Hersteller	Amteh / Littlewing
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	einmalige Seriennummernabfrage
Anleitung	Englisch; (ausführlich)
Spieltext	Englisch; (sehr wenig)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 1,7 MByte

Besonderheiten: Super-VGA mit 256 Farben nur mit VESA-Treiber möglich.

Wir empfehlen: 386er (16 MHz) mit VESA-Super-VGA.

57

Im Kampf gegen die »Big Guys with Muscles« sind raffinierte Techniken erlaubt



WACKY FUNSTERS

Und da sage mal einer, Programmierer hätten keinen Humor: Newcomer Tsunami präsentiert ein Computerspiel, das Computerspiele parodiert.

Da sitzen Sie nichts Böses ahnend vor Ihrem Computer, als das Schicksal höchst einfallsreich zuschlägt. In einem Moment hockt man noch im heimeligen Schein des Monitors; wenige Sekundenbruchteile später findet man sich in einem ausgewachsenen Schloß wieder. Den König belasten nicht Lappalien wie entführte Prinzessinnen oder zutrauliche Drachen; vielmehr steht seine wirtschaftliche Existenz auf dem Spiel. Eure Hoheit beziehen ihr Monatsgehalt nämlich aus den Einnahmen eines Spieleparks, doch nach Sabotageakten des niederträchtigen Dukes von Nebenan will ihn niemand mehr besuchen. Nur ein echter Spieleheld kann Rettung bringen, indem er seine übermenschlichen Talente einsetzt. Der Meister der Mausklicks und Herrscher aller Sprites sind natürlich Sie - also kein Grund zur falschen Bescheidenheit.

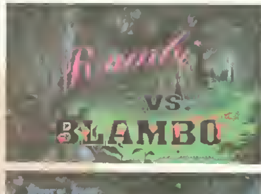
Bei so einer bizarren Story darf man natürlich kein todernstes Spiel erwarten. Die amerikanische Newcomer-Softwarefirma Tsunami hat sich neben dem stockseriösen Adventure »Ringworld« mit »Wacky Funsters« eine gründliche Veräppelung klassischer Computerspiele geleistet. Die vier Reaktionstests werden durch die Rahmenhandlung im Schloß des Königs verbunden, der in verschieden den, der in verschieden Gestalten zwischen den einzelnen Runden inkarniert. Zum Elvis oder Pharao mutiert stellt er Quiz-, Denksport- und Scherzfragen. Da Sie zwischen mehreren vorgegeben Antworten wählen können, kommt man hier früher oder später durch ausprobieren weiter. Die einzelnen Actionspiele lassen sich aber auch losgelöst von diesem grafisch manierlichen, aber inhaltlich dürftigen Programmteil anwählen.

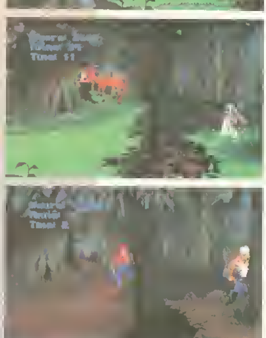
In den Spielhallen schier unausrottbar sind Actionorgien, bei denen man ein Fadenkreuz über den Bildschirm bewegt und reihenweise Gegner abknallt. Die Tsunami-Parodie auf diese schlichten Vergnügungen nennt sich »Rambi vs Blambo« und bietet zwei Spielvarianten. Entweder schießen Sie als Rambo-Verschnitt auf niedliche Kuscheltiere oder rächen sich in Gestalt des Rehkitzes Rambi, das reihenweise Jäger, Holzfäller und Rambos umnietet. Das klingt martialischer, als es ist. Zum einen ist die grafisch Aufmachung absolut genial; zum anderen schießt man »nur« auf Pappfiguren, die sich bei einem Treffer drehen oder umkippen.

Bei »Road Kill« geht's nochmal zwei Nummern schwarzhumoriger zu. Bei dieser Parodie auf den Atari-Spielautomaten »Road Blasters« steuern Sie einen Highway-Raser, dessen Lebensphilosophie »Erwische alles, was sich bewegt« lautet. Also wechselt man auf den drei Spuren der Autobahn

HEINRICH LENHARDT

Um das Gag-Potential dieses Jux-Quintetts voll auszukosten, sollten Sie über ein bißchen Computerspiel-Basiswissen, solide Englischkenntnisse für die Quiz-Einlagen, sowie eine doppelte Portion Schwarzen Humor verfügen. Vor allem die respektlose Ballerspiel-Veräppelung »Rambi vs Blambo« sorgt in unsere Redaktion für gelegentliche High-Score-Jagden. Wenn Ihr Sinn für derbe Gags stark ausgeprägt ist, werden Sie auch den anderen Programmteilen etwas Unterhaltungswert abgewinnen können. Diese sind aber grafisch nicht so »liebevoll« gestaltet und sicher keine Anwörter für monatelangen Spielspaß. Wer auf der Suche nach einer extrem schrägen und unkonventionellen Bereicherung seiner Software-Sammlung ist, wird bei diesem Großangriff auf die Action-Klischees reichlich fündig werden. Jenseits des spontanen »Hoppla, was ist denn das?«-Effekts ist die Motivation bei den einzelnen Simpelspielen allerdings recht dünnhäutig.





Rambi vs Blambo: Pusten Sie wahlweise Kuscheltiere oder fiese Jäger vom Bildschirm



IM WETTBEWERB

Space Quest V	77
Eric the Unready	75
WACKY FUNSTERS	43
Alcatraz	26

Unter dem Motto »Computerspiel-Parodien« vergleichen wir einige humorvolle Titel aus den verschiedensten Genres. Action-Albernheit wie Wacky Funsters sind selten; gescherzt wird bevorzugt im Adventure-Genre. Das Textabenteuer »Eric the Unready« nimmt munter die Werke anderer Programmierer auf die Schippe; Sierras neuer Titel »Space Quest V« parodiert grandios die bekanntesten Science-fiction-Filme. Das Action-Gemetzel Alcatraz hingegen wirkt durch gnadenloses Murks-Niveau wie eine Satire, ist aber ein durchaus ernst gemeinter Erguß fehlgeleiteter Programmierer-Kreativität.

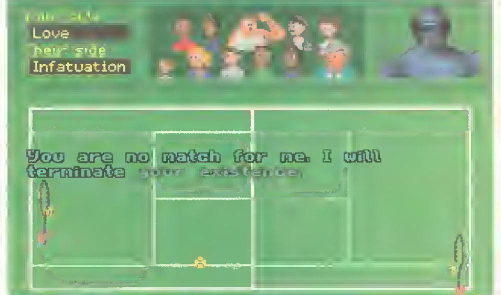
hin und her, feuert Raketen auf »Hindernisse« wie Kühe oder Kleinwagenfahrer ab und weicht Polizeistreifen aus. Das Vorbild von »Steroids« ist hingegen »Asteroids«. Ähnlich wie bei der Spielhallen-Sensation der frühen 80er Jahre weichen Sie Hindernissen aus, die über den Bildschirm schweben. Handelte es sich beim Original um Asteroiden, so sind bei der im Bodybuilding-Milieu angesiedelten Parodie Steroide Ihre Gegner. Abschießen ist nicht gestattet; also müssen Sie sich im steten Ausweichen üben.

Vierter im Bunde ist »Big Guys with Muscles«. Hier bekommen endlich die dumpfen Körperlinge ihr Fett ab, die schmächtige, sensible Menschen wie Sie und mich, an Stränden durch rüpelhaftes Auftreten zu terrorisieren pflegen. Im Spiel wagt man endlich das, was in Wirklichkeit mit einem



Road War: »DMV« steht für »Deporture for Moving Violence«

Kieferbruch enden würde: Man bringt den Rohlingen mit blanken Fäusten Manieren bei. Dieses Spiel ist eine Parodie auf Zweikampf-Action à la »Street Fighter II«. Mit Boxhandschuh und spritzendem Füller als »Waffen« ausgestattet bringt Ihr unscheinbares Sprite dem Muskelflegel Manieren bei. Zu guter Letzt steht eine Partie »Ping« auf dem Programm, das unschwer als Derivat von »Pong« zu entlarven ist, dem Urvater aller elektronischen Spiele. Im Duell gegen den Computer steuern Sie einen Schläger nach oben und unten, um Tennisbälle zurück zu schmettern. Auch hier gibt es als Dreingabe reichlich Gags, die Sie aber nur mit guten Englischkenntnissen verstehen werden. (hl)



Die Tennisball-Kananade Ping persifliert Pang



Ein »Ping«-Gegner speoks sagar etwas German



(A)Steraids bietet neben ein paar Badybuilder-Scherzen wenig Erbauliches

WACKY FUNSTERS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Tsunami
Ca.-Preis	DM 75,-
Kopierschutz	– (Selbst die »Handbuchabfrage« ist ein Gag)
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte.

Besonderheiten: Vier Actionspiel-Parodien in einem Programm vereint. High Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

44



Diese kleine Grafik belohnt erfolgreiche Kanoniere



Wir machen für Sie den Weg frei

CANNONADE

Marmor, Stein und Eisen bricht, aber diese Bälle nicht: Um eine Plasmakugel ins Ziel zu befördern, ist strategisch kluges Drücken des Feuerknöpfchens gefragt.

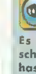
Programmierer an Marketing: »Hey, wir haben da ein Spiel mit gnadenlos abstrakter Grafik – was nun?«. Marketing an Programmierer: »Kein Problem! Wenn nur ein paar krude Klötzchen über den Bildschirm humpeln, dann machen wir halt eine futuristische Sportart draus!«. Gesagt, getan: Das Familientreffen der bunten Kästchen, das »Cannonade« Ihrer VGA-Karte abringt, wird so zum Spielfeld eines populären Wettkampfs des 21. Jahrhunderts. Der Tester des 20. Jahrhunderts stellt ernüchtert fest, daß ein schnöder Ball über den Bildschirm hopst; berührt er ein Hindernis, macht er flugs kehrt. Bevor Sie sich allzulange der hypnotisierenden Kraft hingeben, welche mit dem Betrachten dieses Geschehens verbunden ist, sollten Sie lieber zu Keyboard oder Knüppel greifen. Damit steuert man eine Kanone (Aha! Bezug zum Titel!) an den Rändern des Spielfelds entlang. Sie schießen die Kugel an und lenken sie so in eine andere Richtung.



Angesichts derart wirr aufgebauter Spielfelder hätte man sich die Zeitlimits schenken sollen

Um einem Level zu entkommen und die nächste von insgesamt 75 Stufen zu erreichen, müssen Sie das Bällchen lediglich in ein Zielfeld lenken. Doch jetzt wird's kompliziert: Um die Hindernisse aus dem Weg zu räumen, die sich mit zunehmender Penetranz einstellen, muß man erst einmal den Weg freiballern. Dank einer reichhaltigen Auswahl an Sonderklötzchen mit verschiedenen Funktionen mutiert die schlicht anmutende Actionkiste zur Gehirnzellen-Stimulanz.

Nach jedem zweiten absolvierten Level verrät Ihnen das Programm ein Paßwort, um die schon geschafften Stufen in Zukunft zu überspringen. Besonders schnellen Abräumern winkt ein Platz in der High-Score-Liste. Trödeln Sie hingegen zu lange herum, werden Sie rasch ein Opfer des knackig-engen Zeitlimits. (hl)



HEINRICH LENHARDT

Es fällt einem irgendwie schwer, ein Programm zu hassen, daß mit seiner unverbindlichen Preisempfehlung von DM 39,80 (inkl. MWst.) eine Alternative zu den üblichen 100-Mark-plus-X-Wuchereien ist. In Sachen Spielspaß darf man sich aber nicht zu Tode sparen; bei Cannonade ist ein Punkt erreicht, bei dem ich zu einem »dann lieber gar nicht« raten würde.

Mit der abstrakten Grafik läßt es sich noch leben; der quietschfidele Sound lenkt ein wenig von der optischen Tristesse ab. Aber da war doch noch das ungenießbare Spielprinzip: Tüftler werden angesichts der engen Zeitlimits und des Fummelfaktors im Umgang mit der Kanone verzweifeln. Action-Fans treibt hingegen der kernige Schwierigkeitsgrad bei den mit Sonderblöcken vollgestopften Levels in den Wahnsinn.

Als ultimativer Grollgenerator, der auch den besten Willen dahinrafft, erweist sich die dröge Reaktion der Kanone auf das Feuerkommando. Geballert wird mit ein paar Sekundenbruchteilen Verzögerung; Sie müssen also schon schießen, kurz bevor der Ball vor Ihrer Kanone auftaucht. Vielleicht ist diese Trägheit gar Absicht, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen; mich hat sie lediglich extrem genervt. Lassen Sie lieber die Finger von Cannonade; dafür sind auch 40 Mark zu schade.

CANNONADE

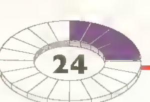
■ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Denk-/Actionspiel
Hersteller	Dotu Becher
Ca.-Preis	DM 40,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,6 MByte

Besonderheiten: Jeder zweite Level läßt sich per Paßwort anwählen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.





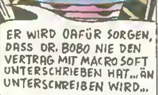




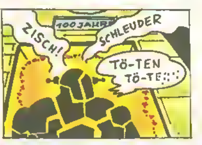






















■ FORTSETZUNG FOLGT

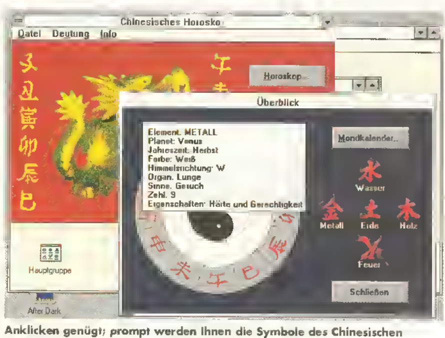


Chinesisches Horoskop für Windows

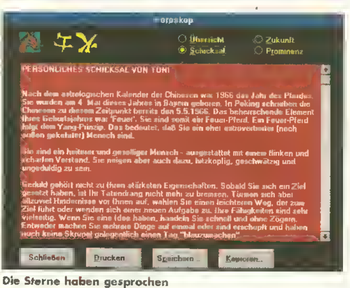
VON YIN ZU YANG

Wenn sich Ihre Chino-Kenntnisse auf Chop Suey beschränken, wird dieses Programm Ihren Horizont beträchtlich erweitern. Charakterdeutung und kühne Prognosen verspricht ein Windows-Horoskop, das auf der chinesischen Astrologie basiert.

Ist es mit dem kalten Charme der modernen Technik zu erklären, daß immer mehr Anwendungs-Programme in esoterischen Gefilden angesiedelt sind? Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe »Das elektronische Tages-Horoskop« vorstellten, sind diesmal die Anhänger fernöstlicher Astrologie an der Reihe. Das »Chinesische Horoskop« aus Data Beckers »Goldener Serie« ermittelt Ihr Persönlichkeits-Profil auf der Basis der jahrtausendealten Sterndeutungs-Kunst aus Fernost. Mit Verheißungen wie »Entschlüsseln Sie das Innere Ihrer Seele« oder »Erfahren Sie die tiefen Geheimnisse Ihrer Freunde und Kollegen« geködert, schritt unser Sondertesteam der »Bizarren Anwendungen« flugs zur Installation. Vor dem ersten Start fällt die für Programme diese Preisklasse ungewöhnlich gute Ausstattung auf. Mit seinen 40 Mark liegt dieser Data-Zögling zwar nicht am untersten Ende der Preisskala für solche schnuffigen Anwendungen, aber die Dokumentation macht den Aufschlag wieder wett. Wo man sonst eine labbrige Plastikhülle und eine Readme-Textdatei auf Diskette serviert bekommt, gibt es hier ein Hardcover-Büchlein, in das die Diskette behutsam gebettet wurde. Die Anleitung bietet Einsteiger-gerechte Basis-Informationen über die Chinesische Astrologie, bevor sie sich der Installation und Bedienung der Software zuwendet. In seiner Eigenschaft als Windows-Programm gibt sich das Horoskop brav und bequem in Sachen Bedienung. Die einzelnen Menüpunkte sind selbsterklärend; praktische Funktionen zum Speichern, Drucken oder Kopieren von Texten in die Zwischenablage erleichtern den Umgang. Die große Preisfrage lautet freilich »Wie deutet es denn?«. Ausführlich und gehaltvoll sind die Kommentare zu Ihrer Einstufung bei den chinesischen Tierkreiszeichen. Hier erfahren Sie, ob Ihnen der Weg des Feuer-Pferds oder der Holz-Schlange in die Wiege gelegt wurde. Positive und negative Charakterzüge werden ebenso aufgelistet wie eine grobe Schicksalsdeutung für die nächsten beiden Jahre. Neben Ihrem Geburtsdatum (idealerweise mit Uhrzeit) will das Programm auch Ihren Geburtsort wissen.



Anklicken genügt; prompt werden Ihnen die Symbole des Chinesischen Mondkalenders erklärt

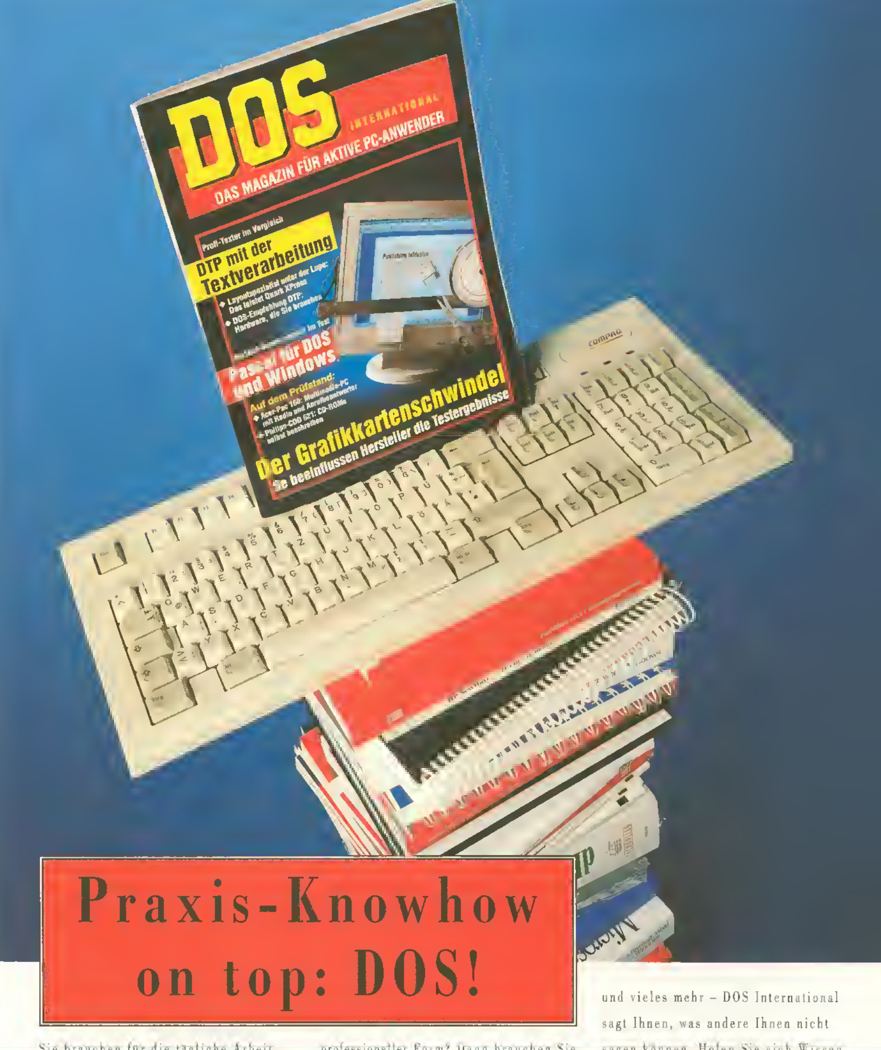


Die Sterne haben gesprochen

Die größte Erheiterung verspricht eine Art »Wer mit wem?«-Programmteil. Die Harmonie-Kompatibilität zwischen zwei Personen wird aufgrund ihres astrologischen Backgrounds berechnet; pikanterweise sowohl auf der beruflichen als auch der privaten Ebene. Mit einem munteren Horoskop-Vergleich aller Beteiligten läßt sich die Arbeit in einem Büro gezielt für ein Stündchen niederstrecken. **(hl)**

CHINESISCHES HOROSKOP

Hersteller: **Data Becker**
Ca.-Preis: **40 Mark**
Hardware-Minimum: **386er mit 1 MByte RAM und VGA. Windows 3.0 (oder höher) erforderlich.**
Praktischer Nutzen: **Je nach Experimentier-Freudigkeit des Anwenders. Der »Wer mit wem«-Modus liefert eine Partnerschafts-Beratung frei Haus.**
Originalitäts-Faktor: **hoch.**
Mystik-Multiplikator: **»Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Windows, als Microsoft es sich träumen lassen würde«.**
Unterhaltungswert: **mittelfristig.**
Das PC PLAYER-Fazit: **Hübsche Umsetzung asiatischer Astro-Weisheit mit recht spannenden Menüpunkten.**



Praxis-Knowhow on top: DOS!

Sie brauchen für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC konkrete Lösungen? Sie wollen sich nicht lange mit irgendwelchen Handbüchern beschäftigen? Sie wollen praxisorientiertes Wissen in professioneller Form? Dann brauchen Sie DOS International – das Magazin für aktive PC-Anwender! Grundlagenberichte, Produktvorstellungen, Testberichte, Analysen, Marktübersichten und vieles mehr – DOS International sagt Ihnen, was andere Ihnen nicht sagen können. Holen Sie sich Wissen über das Handbuch hinaus – holen Sie sich Praxis-Knowhow on top!

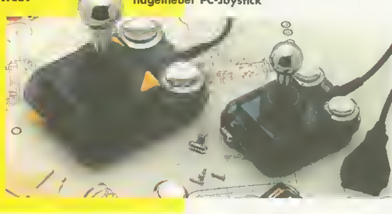
DOS: DIE BASIS FÜR IHREN ERFOLG.



GEWINN MICH!

Um nicht nur an Ihren detektivischen Spürsinn, sondern auch an Ihre spielerische Ader zu appellieren, kann das erfolgreiche Mitraten einen höchst vergnüglichen Preis bescheren. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10 x das neueste Modell des Competition-Pro-Joysticks von Dynamics.

Mitraten, mitgewinnen: Wer erkennt die drei Aprilscherze?



Erfolgreichen Aprilscherz-Entlarvern winkt ein nagelneuer PC-Joystick

WER 3X LUGT

Es ist wieder mal soweit: Die April-Ausgabe einer Zeitschrift liegt vor Ihnen, und Sie wissen nicht mehr, welcher Meldung Sie nun Glauben schenken dürfen und welcher nicht. Das PC PLAYER-Team will Ihnen das Leben etwas erleichtern und verrät hiermit ganz offiziell, daß just in diesem Artikel, den Sie soeben lesen, drei Scherzgeschichten stecken. Im folgenden berichten wir über sechs weltbewegende Neuheiten rund um den PC, aber drei von diesen Meldungen sind frei erfunden. Wenn Sie die Kennbuchstaben dieser drei Lügengeschichten groß und deutlich auf die Rückseite einer Postkarte schreiben (zum Beispiel »A B C« oder »D E F«) und an die folgende Adresse schicken:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46 a
8011 Poing

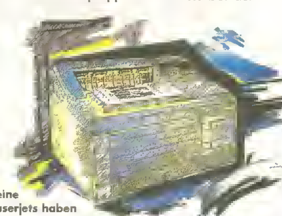
...dann haben Sie die Chance, einen unserer Preise zu gewinnen. Einsendeschluß ist am 15. April 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Labernder Laser

A Modernste Technologie hat schon so manchen Autofahrer verblüfft: Legt man seinen Gurt nicht an oder naht Ebbe im Tank, schnarrt bei manchem Flitzer die synthetische Stimme des Bordcomputers aus dem Off. Der Chip-Aufwand, um ein paar digitale Sätze wiederzugeben, ist heutzutage ein billiges Vergnügen. Erstaunlich, daß ausgerechnet die Hersteller von Computer-Hardware diesen Trend ein wenig verschlafen haben.

Hewlett-Packard will diesem sprachlosen Zustand ein Ende bereiten: Einigen Auserwählten wurde auf der CeBit in Hannover ein Prototyp des neuen Laserdruckers »Laserjet IV-V« vorgeführt. Es handelt sich hier um eine Version des Erfolgsmodells IV, die um Sprachausgabe erweitert wurde (das »V« steht für »Voice«). »Die Hauptzielgruppe für den sprechenden Laserdrucker sind genervte Sekretärinnen«, behauptet eine firmeninterne Studie. Weiter heißt es: »Durch die Verwendung von synthetisch generierter Sprache anstelle kryptischer Fehlermeldungen wird bei Anwendern mit geringem technischem Interesse die Hemmschwelle im Umgang mit dem Gerät reduziert«.

Mit Sätzen wie »Toner nachfüllen«, oder einem harschen »Fehler! Papierstau!« hilft der plappernde Printer bei der Lokalisierung und Beseitigung von Problemen. Zunächst wird eine englischsprachige Version in Serie pro-



Der Einbau eines Sprachausgabe-Chips soll keine Auswirkungen auf das Gehäuse des neuen Laserjets haben

duziert werden; ein lokalisiertes Modell des Laserjet IV-V mit deutschen Sprach-Samples soll im Herbst '93 vorgestellt werden. In Zusammenarbeit mit Microsoft will Hewlett-Packard angeblich schon 1994 einen Spracheingabe-Drucker auf den Markt bringen; die Hardware würde auf dem Sound-System für Windows (siehe Test in dieser Ausgabe) basieren. Durch das Aussprechen von Kommandos wie »Drucke Dokument in Schönschrift« oder »Beim nächsten Mal ein wenig mehr Kontrast, mein Lieber« könnten Sie die Einstellungen Ihres Druckers ohne Gefummel in Programm-Menüs verändern.

Highscore im Supermarkt



Wenn Sie sich zur Zeit in einen japanischen Supermarkt begeben, kann es sein, daß Sie von einer Horde Schulkinder überrannt werden, die seltsame Taschenrechner-ähnliche Objekte in den Händen halten. Damit fahren sie wie wild über die Barcode-Streifen, die an allen Produkten angebracht sind. Diese Diagramme aus dicken und dünnen Balken sind weltweit genormt und werden normalerweise an der Kasse von einem Computer abgetastet, um die Preise der Waren zu ermitteln.



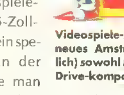
Striche, die bald auch bei uns die Spiele-Welt bedeuten

Aber die Schulkinder arbeiten nicht etwa in geheimer Mission für den Verbraucherschutz, sondern spielen das Barcode-Spiel. Die Taschenrechner sind nämlich mit einer Fotozelle ausgestattet, die diese Barcodes entschlüsseln kann. Der eingebaute Computer wandelt den Zahlencode dann mit einer geheimen Formel in eine Punktzahl um. Spielziel ist, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Punkte zu erhaschen. Da der verschlüsselte Algorithmus noch nicht geknackt wurde, hilft nur das Ausprobieren aller Produkte, bis man auf die stößt, die besonders viele Punkte hergeben. Gespielt wird manchmal mehrere Stunden lang in regelrechten Marathons. Bestimmte Zahnpasta-Marken und Reisgerichte haben sich zu echten Bestsellern entwickelt, weil sie Höchstpunktzahlen erzielen.
So verrückt die Idee auch klingen mag, in Japan sind die Barcode-Leser so beliebt, daß sogar die Verkaufszahlen des Game Boy von Nintendo darunter zu leiden hatten. Die Konsequenz: Auch Nintendo bringt jetzt einen Barcode-Leser mit Spielmodul für seinen Game Boy auf den Markt, um die verlorenen Anteile zurückzuerobern. Dank des großen Erfolges in Asien sollen die Barcode-Spiele auch nach Europa schwappen. Diverse Firmen arbeiten schon an großen Marketing-Kampagnen, um aus dem Supermarkt-Spiel den neuen Hit fürs deutsche Weihnachtsfest 1993 zu machen.

Der Videospiel-Computer



PC-Anbieter haben's nicht leicht: Bei MS-DOS-kompatiblen Computern rutschen die Preise nahezu stündlich nach unten; wer die Kundschaft ausschließlich mit Dumping-Angeboten ködern will, endet leicht in den roten Zahlen. Wenn man doch einen ganz besonderen PC im Angebot hätte, der zum einen brav die MS-DOS-Software schluckt, zum anderen aber mit einem einzigartigen Kniff gesegnet ist, der die Kiste aus der Masse hervorhebt. Spiele-Bundles (also PCs, die von vornherein mit Joystick, Soundkarte und Boxen ausgestattet sind) macht fast jeder; die Firma Amstrad ging jetzt einen entscheidenden Schritt weiter.
Ein geheimnisumwittertes Modell, das zunächst in England auf den Markt kommen soll, verbindet die MS-DOS- mit der Videospiele-Welt. Anstelle eines 5,25-Zoll-Disketten-Laufwerks gähnt ein spezieller Modulschacht an der Gehäusefrontseite, in die man Mega-Drive-Spielcartridges des japanischen Herstellers Sega stecken kann. Auf dem Monitor flimmern dann statt Windows und DOS-Prompt Videospiel-Helden wie »Sonic« oder »Wonderboy«. Als Prozessortyp für den »PC-Modus« soll ein 386er verwendet werden.



Videospiele-Action mit dem PC: Ein neues Amstrad-Modell ist (angeblich) sowohl MS-DOS- als auch Mega Drive-kompatibel

In einem Interview mit der britischen Händlerpostille CTW definierte ein Amstrad-Sprecher die Zielgruppe des exotisch anmutenden Geräts: »Es gibt viele Familien, die für das älteste Kind einen PC zum Lernen und Arbeiten anschaffen wollen. Das Mega-Drive-Element ist dann eine Art Zuckerl zur Belohnung«.

Die Disk ist rund

D

Mit aufsehenerregenden Formen stattet Meister-Designer Luigi Colani die PCs von Vobis aus. An den Colani-PCs stört keine scharfe Kante und keine spitze Ecke das nach Ästhetik gierende Auge des Betrachters. Der Netzschalter liegt geschmeidig in der Hand, der Disketten-Auswurfschacht besticht durch fingergerechte Auswölbungen. Spötter

Das Werk des Meisters kurz vor der Vollendung: Farbe und Eckenform stimmen noch nicht ganz

Wettbewerb S

mögen behaupten, daß die runde windschlüpfrige Form den PC auch nicht schneller macht, doch sie verstehen die Kunst am Computer nicht, die Vobis hier unter die Leute bringt.
Der überwältigende Erfolg des Colani-PCs läßt das Design-Studio nicht ruhen. Neben runden Colani-Tastaturen, Joysticks und Mäusen wird jetzt auch die eckigste Kante des PCs entschärft: Die Diskette. »Disketten sind ja von Natur aus rund,« so Luigi Colani bei einem Pressegespräch im Januar 1993. »Aber der Mensch mußte sie in seinem Winkelwahn wieder in eine eckige Hülle zwängen. Deswegen liegen Disketten unangenehm in der Hand, vermitteln ein Unbehagen bei der Arbeit mit dem Computer. Ich vollende deswegen eine neue Diskette mit runden, weichen Ecken. Sie faßt sich freundlicher an und vermittelt die Wärme, die der kalte PC-Arbeitsplatz so sehr entbehrt. Auch die Farben, steingrau und moosgrün, bewirken eine innere Ruhe, die von bedrohlich mattschwarzen, kränklich beigen oder schreiend blauen Disketten gar nicht aufgebaut werden kann«.
Die Colani-Disketten sollen im Juli exklusiv in allen Vobis-Filialen zu haben sein, vorerst nur im 3,5-Zoll-Format (HD und DD). 5,25-Zoll-Disketten im neuen Format bereiten in der Fertigung zur Zeit noch Material-Probleme, die aber bis Herbst geklärt sein sollen. Ein Preis für die Designer-Disks steht noch nicht fest, laut Aussage eines Vobis-Firmensprechers sollen sie nicht wesentlich teurer als normale Markendisketten sein.

Schlaf ein, mein Monitor

Nicht zuletzt unser Artikel über die Bildschirmschoner müßte auch ignorante Computer-Anwender die unabdingbare Notwendigkeit des Monitor-Schutzes vor statischen Grafiken dramatisch vor Augen geführt haben. Doch selbst Radikal-Schoner (schwarzer Bildschirm) ändern nichts an der Tatsache, daß der Monitor immer noch angeschaltet ist. Sie gehen dann vielleicht einen Kaffee trinken, einkaufen oder fahren sorglos in den Sommerurlaub – und ihr armer Anzeigeknecht malt unaufhörlich schwarze Punkte auf den Bildschirm, Zeile um Zeile, Bild um Bild. Und Strom verbraucht er natürlich auch, Kilowattstund' um Kilowattstund'.

Superdark: Berkley Softworks entwickelt einen Hardware-Bildschirmschoner

Da haben sich die Entwickler des bekannt-beliebten After Dark-Bildschirmschoners gedacht: Wenn Microsoft schon eine Soundkarte herausbringen kann, dann entwicklen wir doch mit Leichtigkeit eine Schonerkarte. Die unscheinbare 8-Bit-Steckkarte ist mit einem externen Kästchen per Steuerleitung verbunden. Das Kästchen wird über mitgelieferte Kabel sowohl mit einer Steckdose als auch mit Ihrem Monitor verkabelt. Soweit zur Hardware, die Software präsentiert sich genialerweise in Form eines After Dark-Moduls, setzt also das Vorhandensein dieser Software voraus und soll wohl deren Verkaufszahlen zusätzlich in die Höhe treiben. Die Hard-/Softwarekombination funktioniert mit erstaunlicher Präzision: Erfolgen eine bestimmte (einstellbare) Zeit lang keine Maus- oder Tastatureingaben, macht's im Kästchen »Klick!« – schon das Monitorbild ist so schwarz, schwärzer geht's nicht. Unser Tip: Verbinden Sie nicht nur Ihren Monitor, sondern auch den Computer mit dem Kontrollkästchen. Dann müssen Sie Ihren PC nie wieder ausschalten, denn das macht er ganz von alleine.

Im Rausch der Lüfter

Manche Mitmenschen vertragen einfach keinen Lärm. Da werden Mercedes-Karossen mit superextraleisen Motoren zu ebenso horrenden Preisen angeschafft wie der temperaturgeregelte, laufruhige Computernetzteil-Lüfter der Firma Papst. Diese Leute bevorzugen auch lüfterlose Tintenstrahldrucker und verachten jeden Laser. Doch dann gibt es aber auch andere Zeitgenossen, um die herum es nicht genug surren, summen und brummen kann. Technik-Sound pur, das heißt Prozessorventilator, Festplattenkühlturbine und Desktopgehäuse mit Doppellüfter.
Bislang gab es noch keinen vernünftigen Monitor, der sein Scherflein zur Steigerung der Intensität dieser Klangkulisse beitragen konnte. Doch jetzt hat Monitor-Meister Hitachi sein Herz für alle lärmsüchtigen Computeraner entdeckt und ein Modell auf den Markt geworfen, das endlich auch über einen fest eingebauten Lüfter verfügt. Das emittierte Geräusch ist von einer sanften Wärme, mit einem feinen Rhythmus, ja sogar ein bißchen melodisch. In unserem Testlabor zeigte sich, daß es perfekt mit hochfahrenden Syquest-Wechselplatten harmoniert. Die Ex-Atarianer unter uns erinnerte das Geräusch etwas an das dezente Säuseln der Megafile-Festplatten oder des SLM-804-Laserdruckers. Und es verliert garantiert niemals an Intensität, auch bei eiskaltem Geräteinneren nicht. Versprochen. **(ts/bs/hl)**



Tips zu CONFIG.SYS & Co.

DAS ENDE DER BOOT-DISK

Sind Sie es auch leid, daß sa manches Spiel sich nur durch Anlegen einer Baat-Diskette starten läßt? Wir zeigen Ihnen, wie Sie auf diese Fummelei verzichten und nahezu jedes Pragramm problemlas starten kännen.

Es ist schon ein Kreuz mit den modernen Computerspielen. Das eine will unbedingt EMS-Speicher, das nächste mag den EMS-Treiber aber nicht, wieder ein anderes braucht viel freies RAM. Kurzum, für einige der heißesten Entertainment-Titel brauchen Sie eine Boot-Diskette. Diese stecken Sie normalerweise in das Laufwerk A und starten den Rechner mit dem berühmten »Affengriff« CTRL-ALT-DEL erneut. Jetzt werden die System-Informationen von der Diskette anstelle von der Festplatte gelesen.

In Wirklichkeit brauchen Sie aber keine Boot-Diskette. Das Betriebssystem ist identisch, egal ob Sie es von der Festplatte oder von der Boot-Diskette laden. Schließlich haben Sie ja beim Anlegen der Boot-Diskette das Betriebssystem von der Festplatte auf die Diskette kopiert. Die »Schuldigen« im Speicher-Gerangel sind vielmehr die beiden Dateien »CONFIG.SYS« und »AUTOEXEC.BAT«. Wenn Sie diese beiden Dateien im Griff haben, sparen Sie sich die lästigen Boot-Disketten. Doch bevor wir Ihnen erklären, wie Sie den PC so komfortabel machen, erstmal ein wenig Theorie.

Was ist eigentlich CONFIG.SYS?

Wenn Sie Ihren Computer einschalten, »bootet« er. Der PC als solcher hat nur ein klitzekleines Programm im ROM, welches ihm zeigt, wie er ein Betriebssystem von Diskette oder Festplatte laden kann. Dieses übernimmt dann die Kontrolle über den Rechner.

Zuerst wird also das Betriebssystem geladen, welches in zwei »versteckten« Dateien auf der Festplatte steht. Das Betriebssystem sucht nun nach einer Datei namens CONFIG.SYS. Dort steht ein kleines Programm, das dem Betriebssystem wichtige Informationen über Ihren Computer mitteilt und hauptsächlich sogenannte »Treiber« installiert. Haben Sie beispielsweise ein CD-ROM, dann kann Ihr PC ohne Treiber damit nichts anfangen. In der CONFIG.SYS wird dem Betriebssystem gesagt, daß ein CD-ROM vorhanden ist und wo es das Treiber-Programm finden kann, welches quasi den Übersetzer zwischen Betriebssystem und CD-ROM spielt. Was man mit der CONFIG.SYS alles machen kann, ist im Handbuch Ihres PCs erläutert. Die für uns wichtigen Begriffe erklaren wir Ihnen noch im Laufe des Textes.

Wenn das Betriebssystem geladen und das CONFIG-Programm abgearbeitet ist, wird ein weiteres Programm geladen, das sich COMMAND.COM nennt. Dabei handelt es sich um das, was Sie als eigentliches DOS kennen. Befehle wie »COPY«, »TYPE« oder »DELETE« sind in diesem Programm enthalten. Auch COMMAND.COM sucht nach einem bestimmten Programm, um weitere Informationen zu erhalten: AUTOEXEC.BAT. Die AUTOEXEC-Datei ist wesentlich flexibler als CONFIG.SYS, da Sie hier jedes DOS-Programm (und nicht nur Treiber) starten können. Wiederum steht im DOS-Handbuch Ihres PCs alles, was AUTOEXEC so kann; aber auch hier erklären wir Ihnen gleich die für uns wichtigen Dinge.

Die wichtigsten Befehle

In der CONFIG.SYS sind eigentlich nur vier Befehle für uns entscheidend (es gibt aber noch ein paar mehr, die im DOS-Handbuch erklärt sind). Der allerwichtigste ist DEVICE. Mit diesem Befehl wird ein Treiber-Programm in das Betriebssystem eingebunden. Hinter dem DEVICE-Befehl folgt ein Gleichheitszeichen und dann der Dateiname des Treiber-Programms. Wenn Sie einen Memory Manager installiert haben, können Sie Treiber auch »hochladen« (lesen Sie dazu unsere Artikel »Mehr RAM!« und »Noch mehr RAM!« in den letzten beiden Ausgaben). Dann nennt sich der Befehl DEVICEHIGH, ansonsten bleibt aber alles gleich.

Ein Programm arbeitet oft mit mehreren Dateien. Ein Spiel liest beispielsweise die Musik-Daten aus Datei X und die Grafik-Daten aus Datei Y. Das Betriebssystem muß sich nun merken, wo diese Dateien alle auf der Festplatte stehen, um quasi gleichzeitig darauf zuzugreifen. Das kostet ein wenig Speicherplatz und deswegen können Sie festlegen, wieviele Dateien maximal gleichzeitig ansprechbar sind. Der Befehl dazu lautet FILES, wiederum gefolgt von einem Gleichheitszeichen und einer Zahl. Sinnvoll ist eine Einstellung von 30; damit läuft fast jedes uns bekannte Programm. Der Befehl BUFFERS hat auch mit Disketten zu tun und ist quasi eine Art Kurzzeitgedächtnis. In sogenannten Buffern merkt sich das Betriebssystem die letzten Disk-Zugriffe. Wenn gleich nochmal auf dieselben Daten zugegriffen wird, muß die Diskette nicht wieder angeschmissen werden, da die Daten noch in einem Buffer stehen. Wieviele Buffer Sie verwenden, ist den meisten Programmen egal, bei einem zu kleinen Wert wird das Betriebssystem aber sehr langsam. Bewährt haben sich auch hier Zahlen von 20 bis 30.

Der letzte Befehl in der CONFIG-Datei ist DOS und legt fest, wo sich DOS im Speicher aufhalten soll. Sinnvoll ist eigentlich immer die Einstellung »DOS = HIGH,UMB«. Um mehr über diesen Parameter zu erfahren, möchten wir Sie wieder auf unseren beiden RAM-Artikel in den letzten beiden Ausgaben von PC PLAYER verweisen.

In der AUTOEXEC-Datei können Sie jeden beliebigen DOS-

DAS ENDE DER BOOT-DISK

Befehl verwenden (was in der CONFIG.SYS-Datei nicht möglich ist). Zwei Befehle, die in unseren Programmen auftauchen und normalerweise nicht in DOS verwendet werden, sind PROMPT und PAUSE. PROMPT stellt ein, was vor dem Cursor in einer neuen DOS-Eingabezeile erscheint. Am bekanntesten ist der Standard »PROMPT PG«, welcher anzeigt, in welchem Directory DOS sich gerade befindet. Was PROMPT noch so alles kann, finden Sie in Ihrem Handbuch beschrieben. Zu guter Letzt macht PAUSE wie zu erwarten eine Pause und sagt Ihnen, daß Sie eine beliebige Taste drücken sollen. Wenn Sie aber hinter dem PAUSE-Befehl einen Text eingeben, erscheint dieser auf dem Bildschirm.

So wird man die Boot-Diskette los

Wie schon erwähnt, sind es nur die beiden Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, die geändert werden müssen, um den Effekt einer Bootdiskette zu erhalten. Wir gehen deshalb wie folgt vor: Ein kleines Programm »rettet« Ihre Original-Dateien unter einem anderen Namen und speichert eine neue, an das Spiel angepaßte AUTOEXEC- und CONFIG-Datei. Dann werden Sie aufgefordert, den Rechner neu zu booten. Die AUTOEXEC-Datei stellt zum Schluß wieder Ihre Original-Konfiguration her, so daß Sie beim nächsten Booten den PC wieder so vorfinden, wie Sie ihn bei der täglichen Arbeit benutzen.

Vor den Erfolg haben die Autoren aber den Schweiß gesetzt. Sechs kleine Listings müssen Sie abtippen, um in den Genuß dieser Vorzüge zu kommen. Dazu benutzen Sie am besten das Programm EDIT, welches bei MS-DOS 5.0 beiliegt. Gehen Sie in die oberste Ebene Ihrer Festplatte, beispielsweise mit »C:« und »CD \«, anschließend tippen Sie »EDIT«. Wie Sie den Editor bedienen, steht in Ihrem DOS-Handbuch. Speichern Sie die sechs kleinen Programme genau unter den Namen, die in den Bildunterschriften angegeben sind. Die Zeilen, in denen REM am Anfang steht, können Sie übrigens weglassen; sie dienen nur dem Verständnis.

Wenn Sie jetzt ein Spiel laden wollen, das möglichst viel Speicher benötigt und mit EMS zurechtkommt (siehe Tabelle), tippen Sie einfach als Befehl: »BOOTEMS«. Alle Dateien werden automatisch modifiziert und Sie werden aufgefordert, die Tasten ALT, CTRL und DEL gleichzeitig zu drücken. Beispiele für solche Spiele sind »Falcon 3.0« oder »Wing Commander«. Programme, die sich hingegen nicht mit EMS-Managern vertragen (wie z.B. »Ultima VII« und »Commanche«), bekommen Sie mit »BOOTXMS« zum laufen. Wenn Sie mit dem Spiel fertig sind (oder das Spiel mit Ihnen...), und Sie wieder in der DOS-Ebene sind, drücken Sie erneut CTRL-ALT-DEL und Ihr ursprüngliches System ist wieder da.

Wichtige Einschränkungen

Damit das Ganze wie besprochen funktioniert, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Sie brauchen MS-DOS 5.0. Die angesprochenen Listings funktionieren in dieser Form mit keiner anderen DOS-Version, erst recht nicht mit DR-DOS. Wenn Sie kein MS-DOS 5.0 haben und die Programme nicht selber umschreiben können, suchen Sie sich bitte einen Fachmann, der sich darum kümmert. MS-DOS muß im Verzeichnis C:\DOS installiert sein (die Standardeinstellung). Haben Sie diese verändert, müssen Sie die Programme an den entsprechenden Stellen modifizieren.

2. Wenn Sie einen PC mit ungewöhnlichen Steckkarten besitzen (Netzwerke, Gravis Ultrasound, etc.) können Probleme folgender Art auftreten: Sie müssen Parameter beim EMM386-Treiber hinzufügen (dann kopieren Sie einfach die entsprechende Zeile aus Ihrer »echten« CONFIG.SYS) oder Sie müssen noch einen Treiber laden (wie beispielsweise bei der Ultrasound-Karte), den Sie dann bitte in die Listings CONFIG.XMS und CONFIG.EMS am Ende anfügen. Auch hier gilt Ihre original CONFIG.SYS als Vorlage.

3) Ihr Maus-Treiber muß im obersten Directory der Festplatte C liegen und MOUSE heißen. Tut er das nicht, müssen sie die Zeile mit dem Wort MOUSE in beiden AUTOEXEC-Listings gegen die aus Ihrer »echten« AUTOEXEC.BAT ersetzen.

Wenn Sie diese drei Bedingungen erfüllt haben, steht dem ungebremsten Spielvergnügen ohne Boot-Diskette eigentlich nichts mehr im Wege. **(bs)**

```
REM Sichern der Original-Dateien
copy c:\config.sys c:\xxxxxxxx.xxx
copy c:\autoexec.bat c:\yyyyyyyy.yyy
REM Installieren der XMS-Dateien
copy c:\config.xms c:\config.sys
copy c:\autoexec.xms c:\autoexec.bat
REM Aufforderung an Benutzer
pause Bitte drücken Sie jetzt CTRL-ALT-DEL um zu
booten!
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen BOOTXMS.BAT

```
REM Sichern der Original-Dateien
copy c:\config.sys c:\xxxxxxxx.xxx
copy c:\autoexec.bat c:\yyyyyyyy.yyy
REM Installieren der EMS-Dateien
copy c:\config.ems c:\config.sys
copy c:\autoexec.ems c:\autoexec.bat
REM Aufforderung an Benutzer
pause Bitte drücken Sie jetzt CTRL-ALT-DEL um zu boot
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen BOOTEMS.BAT

```
REM DOS "hochladen"
(UMBs gibt es nicht, aber [illegible] schadet nicht!)
DOS=HIGH,UMB
REM XMS-Speicher bereitstellen (MS-DOS 5.0 in C:\
DOS notwendig!)
DEVICE=\DOS\HIMEM.SYS
REM Files und Buffers auf angenehme Werte einstellen
FILES=30
BUFFERS=20
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen CONFIG.XMS

```
REM DOS "hochladen" und UMBs einrichten
DOS=HIGH,UMB
REM EMS-Speicher bereitstellen (MS-DOS 5.0 in C:\
DOS erforderlich!)
REM MS-DOS 5.0 Handbuch (Seite 742 und folgende)
beachten.
DEVICE=\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=\DOS\EMM386.EXE 32768 RAM
REM Files und Buffers auf angenehme Werte einstellen
FILES=30
BUFFERS=20
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen CONFIG.EMS

```
REM [illegible]ompt [illegible]ten
PROMPT $P$G
REM Deutschen Tastatur-Treiber laden
muß im DOS-Verzeichnis stehen)
C:\DOS\KEYB GR
REM Maustreiber laden (muß C:\MOUSE.COM oder C:\MOUSE.EXE
heißen!)
C:\MOUSE
REM Original-Dateien wieder herstellen
copy c:\xxxxxxxx.xxx c:\config.sys
copy c:\yyyyyyyy.yyy c:\autoexec.bat
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen AUTOEXEC.XMS

```
REM Standard-Prompt einrichten
PROMPT $P$G
REM Deutschen Tastatur-Treiber laden
(muß im DOS-Verzeichnis stehen)
LH C:\DOS\KEYB GR
REM Maustreiber laden (muß C:\MOUSE.COM oder C:\
MOUSE.EXE heissen!)
LH C:\MOUSE
REM Original-Dateien wieder herstellen
copy c:\xxxxxxxx.xxx c:\config.sys
copy c:\yyyyyyyy.yyy c:\autoexec.bat
```

Speichern Sie dieses Programm unter dem Namen AUTOEXEC.EMS





Microsoft einmal hard: die Soundkarte des Windows Sound Systems

MEIN PC VERSTEHT MICH

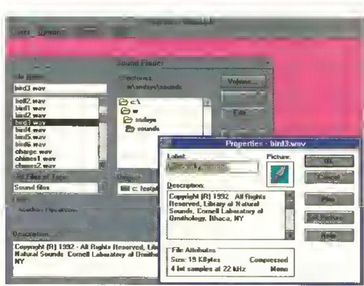
Microsoft Windows Sound System

Eine Soundkarte vam Windows-Meister höchstpersänlich – hat sich der Saftware-Spezialist im Hardware-Dschungel verirrt oder lehrt er mit Features wie Spracherkennung der Konkurrenz das Fürchten?

Soundkarten gibt's bekanntlich wie Sand am Meer, denken Sie nur an unseren Vergleichstest in Ausgabe 2/93. Wer heute noch eine neue Karte ins Rennen schickt, muß entweder zwei Mark billiger sein als die etablierte Konkurrenz – oder etwas teurer und Microsoft heißen. Daß der berühmte Name allein aber noch keinen höheren Preis rechtfertigt, ist dem Software-Riesen durchaus bewußt. Das Besondere am Windows Sound System ist deshalb auch nicht so sehr die Hardware, sondern vielmehr die mitgelieferte Software – und die hat's wirklich faustdick hinter den Bytes. Werfen wir trotzdem zuerst einen Blick auf die Soundkarte. Erfreulicherweise handelt es sich dabei nicht um den x-ten Sound Blaster-Clone, sondern tatsächlich um eine speziell für Microsoft angefertigte Platine. Doch die Innovation ist gleichzeitig ein Manko, denn das Sound System ist nicht kompatibel zum Sound Blaster-Standard. Sie müssen damit auf Sprachausgabe oder Digisound-Effekte bei DOS-Spielen verzichten. Ein kleiner Trost: Sagen Sie ihren Spielen, daß Sie eine AdLib-Soundkarte besitzen. Dann kommen Sie wenigstens in den Genuß aller nicht-digitalen Klänge und Musikstücke.

Die Inkompatibilität zur Sound Blaster-Familie bedeutet jedoch nicht, daß das Sound System keine digitalen Geräusche aufnehmen und wiedergeben kann – ganz im Gegenteil: Sie haben die Wahl zwischen Mono und Stereo; 4, 8 oder 16 Bit Auflösung sowie 11, 22 oder 44 Kilohertz Abtastfrequenz. Dabei sind alle Kombinationen erlaubt, vom speicherplatzsparenden Dumpfsound (4 Bit/11 kHz mono) bis hin zum CD- Edelklang (16 Bit/44 kHz stereo). Doch dieses Können bleibt DOS-Spielen leider verborgen und zeigt sich nur unter Windows. Kann es sein, daß Microsoft gerne mehr Windows-Spiele auf dem Markt sehen würde?

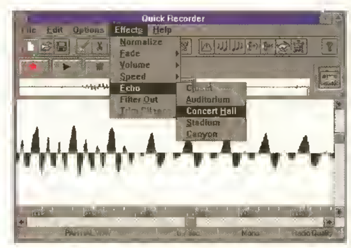
Alle Audio-Anschlüsse sind auf der Rückseite der tadellos aufgebauten 16-Bit-Steckkarte versammelt: An den Mikrofon-Eingang (Mono; 3,5mm-Klinkenbuchse) stecken Sie das mitgelieferte Krawatten-Mikro an, das sich praktischerweise ans Hemd oder T-Shirt klemmen läßt und damit Ihre Hände frei hält. Für Aufnahmen vom CD-Spieler oder Kassettenrekorder ist der Linepegel-Eingang (Stereo; 3,5mm Klinkenbuchse) gedacht. Verbinden Sie den Linepegel-Ausgang (Stereo; zwei Cinch-Buchsen) mit einem freien Eingang Ihrer Stereo-Anlage, dann erreicht die hohe Tonqualität des Sound Systems



Wie zwitschert ein Singvogel? Finden Sie es heraus mit dem Sound Finder

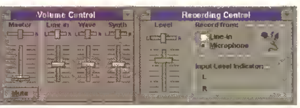
auch Ihre Ohren. Weder der beiliegende Kopfhörer noch die beliebten Mini-Computer-Boxen, die Sie am Lautsprecher-Ausgang (Stereo; 3,5mm-Klinkenbuchse) betreiben können, haben uns begeistert und taugen allenfalls zur Wiedergabe der Systemklänge.

Zum Sound System wird Microsofts Soundkarte aber erst durch das mitgelieferte Softwarepaket. Dieses wurde auf fünf 3,5-Zoll-Disketten gepackt und entfaltet sich (wenn Sie alle Programme haben wollen) bei der unproblematischen Festplatten-Installation auf über 9 MByte. Unbedingte Voraussetzungen für die Programme sind Windows 3.1 und die Sound System-Steckkarte. Mit anderen Soundkarten verweigert die Software jegliche Zusammenarbeit, und mögen sie noch so Multimedia-kompatibel sein.



Der Quick Recorder digitalisiert in Radio-, Kassetten- oder CD-Qualität

Unserem Testgerät lagen noch die englischsprachigen Programme bei, während das äußerst ausführliche Handbuch bereits übersetzt war. Die komplett eingedeutschte Version soll ab April erhältlich sein und rund 500 Mark kosten.



Volle Software-Kontrolle über Aufnahmepegel und Wiedergabelautstärke

Mit »Volume Control« regeln Sie die Wiedergabe-Gesamtlautstärke (auf der Karte findet sich kein mechanischer Lautstärkeregler) sowie die Stereo-Balance oder schalten die Tonausgabe per Mausklick in Sekundenschnelle stumm. Zudem können Sie damit auch die Balance und Lautstärke jeder einzelnen Tonquelle (Linepegel-Eingang, Digitalsound, Yamaha-Soundchip) des Sound Systems individuell wie bei einem Mischpult festlegen.

Mit dem »Quick Recorder« zeichnen Sie Töne vom Mikrofon oder einer am Line-Eingang angeschlossenen Tonquelle auf, bearbeiten die nunmehr in Bits gegossenen Klänge und geben sie beliebig oft wieder. Die Qualität der Digitalisierung hängt dabei von zwei Parametern ab: der Samplerate (11000, 22050 oder 44100 Abtastungen pro Sekunde) und der Auflösung (4, 8 oder 16 Bit). Je höher die Samplerate, desto besser. Die Tonqualität steigt dabei dramatisch an, aber leider auch der Speicherbedarf für die Sounddatei. Mit dem bloßen Aufzeichnen und Wiedergeben beläßt es der Recorder aber nicht. Auf Befehl mischt er auch zwei Sounddateien, ändert die Lautstärke, erzeugt Ein- und Ausblendungen oder Echos, filtert Bässe und Höhen heraus, ändert die Wiedergabegeschwindigkeit und dergleichen mehr. Als Besonderheit bietet er darüberhinaus noch die Möglichkeit, einen aufgenommenen Satz zum Beispiel in ein Text- oder Tabellenkalkulations-Dokument einzubinden. In diesem Dokument erscheint sodann ein Symbol für die Sounddatei. Ein Mausklick darauf, und der Klang (in unserem Beispiel der digitalisierte Satz) ertönt aus den Lautsprechern.

Diese Funktion ist ebenso zukunftsweisend wie der »Voice Pilot«. Stellen Sie sich vor, Sie sitzen vor Ihrem PC und murmeln die Worte »Datei öffnen«. Vor dem Erscheinen des Windows Sound Systems hätten Ihre Freunde Ihnen garantiert einen guten Psychiater empfohlen, doch ab jetzt staunen sie nur – denn wie von Geisterhand erscheint tatsächlich die Dateiauswahlbox, ohne Mausklick, ohne einen einzigen Tastendruck. Der Voice Pilot erkennt in das Mikrofon gesprochene Worte und führt die entsprechenden Windows- Befehle aus. Für jedes Ihrer Programme können Sie eine eigene Befehlsliste zusammenstellen und die dazugehörigen Sprachkommandos trainieren. Dreimal vorgesagt, und schon hat der Voice Pilot das Wort intus. Dabei ist es ihm egal, ob Sie den »Schließen«-Befehl mit »Close«, »Schließ das« oder »Zuamacha« aktivieren wollen. Arbeiten mehrere Personen an einem Gerät, kann jeder dem Computer seine ganz persönliche Aussprache antrainieren und unter seinem Namen speichern. Mit einem Schieberegler sagen Sie dem Voice Pilot, wie pingelig er bei der Spracherkennung sein soll. Je genauer, desto weniger Kommandos erkennt er; je ungenauer, umso mehr Verwechslungen treten auf.

Für Windows-Fans ist das Sound System von Microsoft ein absolutes Muß, sofern man das nötige Kleingeld dafür übrig hat. Für die erste Version ist die Software schon erfreulich umfangreich und ausgereift, die eine oder andere Verbesserung und Ergänzung kommt hoffentlich noch mit späteren Upgrades. Aber: So löblich die AdLib-Kompatibilität auch ist, der passionierte DOS-Spieler sollte die Finger vom Sound System lassen: no Sound Blaster, no fun. **(ts)**

KANNST DU MICH HÖREN?

In unserem Test hat sich deutlich gezeigt, daß es sehr viel Geduld bedarf, um dem PC das Hören beizubringen; immer wieder erkennt er das falsche Wort oder einfach gar nichts. Mit Maus und Tastatur geht's bestimmt noch immer schneller, aber: Microsoft hat damit einen Stein ins Rollen gebracht, an den sich bislang noch keiner so recht auf Windows-Ebene herangetraut hat. Creative Labs will mit einer Zusatz-Software zur Sound Blaster 16 nachziehen, aber hoffentlich nicht nur unter DOS. Heute geht's noch nicht, aber in ein paar Jahren können Sie vielleicht Ihren Aktenkoffer auf den Tisch knallen und »Auf geht's« rufen, um Ihren PC einzuschalten.



FLEXIBLE DATENPRESSE

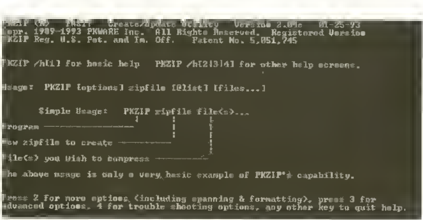
Manche PC-Benutzer zählen ihn zu den wichtigsten Werkzeugen für den täglichen Bedarf: Der Packer »PKZIP« läßt Manster-Programme zu handlichen Datenmengen schrumpfen.

Wenn Sie ab und zu mit dem Modem eine Datenreise unternehmen oder sich Shareware-Disketten kaufen, sind Sie mit Sicherheit schon mal mit »PKZIP« in Berührung gekommen. PKZIP ist der bekannteste und meistbenutzte Datenpacker für MS-DOS-PCs. Die sogenannten »ZIP-Files« sind die beliebteste Methode von Programmierern, Mailboxen und PC-Profis, um wichtige Daten platzsparend zu archivieren. Ein ZIP-File wäre vergleichbar mit einem Aktenordner, in den Sie wichtige Unterlagen heften. Die Daten benötigen in diesem Ordner auf magische Weise weniger Platz.

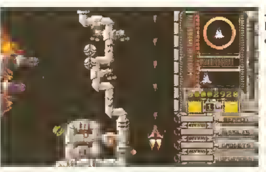
Der Name PKZIP setzt sich aus den Initialen des Programmierers (Phil Katz) sowie dem Kunstwort »zippen« (vom englischen Zipper: Reißverschluß; zippen bedeutet also: zusammenpacken, schnüren) zusammen. PKZIP packt normale MS-DOS-Files in ein Archiv (das ZIP-File) und verringert die Datenmenge durch mathematische Tricks. Anstelle beispielsweise 1000 Leerzeichen hintereinander zu schreiben, steht in einem ZIP-File ein Code, der für »Und hier folgen 1000 Leerzeichen« steht. Natürlich gibt es noch kompliziertere Formeln, die unter anderem ausnutzen, daß manche Buchstaben in einem Text häufiger vorkommen als andere (so sind in diesem Artikel sicher sehr viel mehr »E« als »X«). Häufige Zeichenfolgen werden mit kurzen Codes gespeichert, seltene Folgen hingegen mit langen Codes. Der Platzgewinn bei den häufigen Zeichenfolgen ist aber viel größer als der Platzverlust bei den langen, so daß in der Regel normale MS-DOS-Dateien auf etwa die Hälfte gepackt werden können. Das Gegenstück zu PKZIP namens »PKUNZIP« öffnet diese Archive und decodiert die Dateien wieder. Dabei erhalten die Daten ihre ursprüngliche Länge zurück, es geht also keinerlei Information verloren.

Die Vorteile von gezippten Daten sind vielfältig: Sie brauchen weniger Platz auf der Festplatte oder einer Diskette, lassen sich mit einem Modem schneller übertragen als die längeren Ursprungsdateien und sind dazu noch vor Viren und anderen Katastrophen recht gut geschützt, denn ständige Prüfsummen in der ZIP-Datei verhindern, daß die Daten von außen verändert werden können. Der Haken ist natürlich, daß die Daten - sobald sie zum Arbeiten entpackt werden - wieder den alten Platz auf der Festplatte belegen, denn innerhalb des ZIP-Files sind sie im gepackten Zustand für MS-DOS völlig unlesbar.

Da PKZIP ein sehr kurzes DOS-Programm ist, erfordert die Bedienung einiges an Aufwand. Ausgangspunkt ist das Kommando »PKZIP archivname filenamen«, welches ein ZIP-File mit dem Namen »archivname« öffnet und dort die Datei »filename« speichert. »PKZIP test *.*« speichert beispielsweise alle Dateien des aktuellen Verzeichnisses im Archiv TEST.ZIP. Darüberhinaus gibt es zahlreiche Zusatzbefehle, die vom Testen eines ZIP-Files (sind alle Daten noch ganz) bis hin zum Komplett-Backup einer Festplatte (speichert alle Daten in ZIP-Files auf mehreren Disketten) gehen. Um PKZIP vollkommen auszunutzen, müssen Sie entweder das Handbuch lesen und sich mit vielen Befehlsabkürzungen vertraut machen, oder eine sogenannte ZIP-Shell benutzen. Das sind Programme, die eine Benutzeroberfläche für ZIP-Dateien darstellen und die PKZIP-Befehle mit der Maus erreichbar machen. Zu den wichtigsten ZIP-Shells gehören »DCC« (vorgestellt in PC PLAYER 1/93), »SHEZ« oder »WinZIP« (für Windows). Wenn Sie vorhaben, sich ein Modem zuzulegen, müssen Sie in jedem Fall zumindest PKUNZIP - die eine Hälfte dieses Teams - haben, denn kaum eine Mailbox bietet Ihnen ungezippte Dateien an. Wenn Sie viel mit Ihrem Computer arbeiten und immer wieder ältere Daten archivieren müssen (vom Adventure-Spielstand bis zur kompletten Buchhaltung Ihrer Firma), ist die PKZIP/PKUNZIP-Kombination nahezu unerläßlich. PKZIP ist in einer Ausprobier-Version, in der 99 Prozent der Funktionen vorhanden sind, bei jedem Shareware-Händler erhältlich. Die meisten Anbieter führen auch ein großes Sortiment an ZIP-Shells für jeden Geschmack und Bedarf. Sollten Sie sich PKZIP zulegen, achten Sie darauf, die aktuelle Version zu erhalten. Bei Redaktionsschluß war dies die ZIP-Generation »2.04e«, die Anfang Januar erschien. **(bs)**

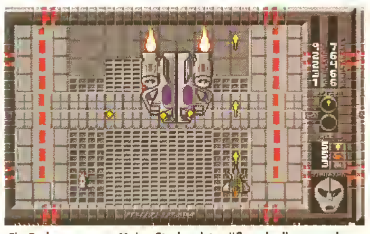


Spartanisch: PKZIP kann in der Grundkonfiguratian nur über Befehle in der DOS-Zeile bedient werden, die Sie erst einmal lernen müssen



Jeder fängt bei Overkill mal klein an: Das Raumschiff muß erstmal etwas aufgerüstet werden

Der PC ist mal wieder abgestürzt, die Arbeit von zwei Stunden in die ewigen RAM-Jagdgründe übergegangen. Sie laufen rot an, stoßen einen verzweifelten Urschrei aus und haben das unbeherrschbare Bedürfnis, etwas möglichst zerbrechliches quer durchs Zimmer zu pfeffern. Doch es gibt sanftere



Ein Endgegner von Major Stryker ist größer als die normalen Angreifer

Methoden, sich abzureagieren - zum Beispiel ein gepflegtes Ballerspiel. Um auszuprobieren, ob Ihnen diese Art von Programm überhaupt gefällt, bietet sich natürlich die Shareware an.



Wenn Sie mit den Extras gut haushalten, werden Sie bald mit einem waffenstarrenden Schiff belohnt

diesem Falle »ALT«) das wichtigste Instrument, denn ganze Horden von gegnerischen Raumschiffen stürzen auf Sie ein, die mit gezielten Schüssen abgeballert werden. Wenn Sie ganze Formationen bis auf den letzten Raumgleiter zerlegen, winkt ein Extra (eine Art aufsammelbare Pille), die Ihr Schiff mit besserer Feuerkraft oder Schutzschilden ausstattet.

Haben Sie nach viel Geballer das Ende eines Levels erreicht, folgt auch schon der nächste; jeder dritte Level wird aber von einem »Boss«, auch »Endgegner« genannt, bewacht. Solche Endgegner sind nur mit viel Geschick und etwas Strategie zu besiegen, denn sie haben besonders gemeine Bewaffnung an Bord und sind auch größer als die anderen Angreifer. Major Stryker wäre kein Apogee-Spiel, wenn es nicht besonders ausgefeilten Spielkomfort gäbe. So können Sie unter anderem nach jedem Level den Spielstand speichern, was bei Actionspielen normalerweise nicht üblich ist. Der Spielstand hält nicht nur fest, wie weit Sie gekommen sind, sondern auch, welche Waffen Sie an Bord haben und wieviele Punkte Sie bisher kassieren konnten.

Spielerisch genau in die selbe Kerbe schlägt »Overkill«, das in Deutschland sogar in einer deutschsprachigen Version von Jürgen Egeling Computer angeboten wird. Hier wird laufend von Ihnen eine wichtige taktische Entscheidung erwartet: Wie setze ich die Extras ein? Anders als bei Major Stryker erhalten Sie bei Overkill nämlich Extra-Punkte, die Sie erst gegen die bessere Ausrüstung eintauschen müssen. Nun können Sie jeden Punkt sofort in neue Waffen verwandeln, die auf Dauer aber nicht die schlagkräftigsten sind. Wenn Sie

BALLER-KNALLER

Jeder gemeine Heimcomputer ist Ihrem teuren PC überlegen, wenn es um die Auswahl an kernigen Ballerspielen geht. Zwei Shareware-Neuheiten wollen den Action-Notstand beheben.

Zwei neue Actiontitel aus diesem Lager wollen wir Ihnen im direkten Vergleich vorstellen. »Major Stryker« kommt von Apogee, der Firma, die unter anderem durch die Commander-Keen-Programme auch über die Shareware-Szene hinaus bekannt wurde. Major Stryker ist im bekannten Apogee-Verfahren eine Trilogie: Teil 1 darf frei kopiert und ausprobiert werden, Teil 2 und 3 gibt es nur für die Käufer, die damit mehr und grafisch anspruchsvollere Level erhalten. Der erste Teil ist trotzdem ein komplettes Spiel mit allem Drum und Dran. Handlungsort fast aller Ballerspiele ist der Weltraum; das ist auch bei Major Stryker nicht anders. Der Bildschirminhalt läuft mit konstanter Geschwindigkeit von oben nach unten durch (das sogenannte »scrollen«); Ihr Raumschiff darf nicht aus dem unteren Bildschirmrand herausfahren. Neben den vier Cursor-Tasten, die das Schiff steuern, ist die Feuertaste (in



Bei Major Stryker entsteht ein 3D-Effekt, weil die einzelnen Wolken-Ebenen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit scrollen

hingegen Punkte erstmal sammeln, mit ihrer kleinen Ausrüstung haushalten und dann mehrere Punkte auf einmal einlösen, gibt es besonders starke Extras, welche spätere Spielsituationen viel einfacher machen.

Im Gegenzug ist das grafisch ansprechende Overkill eine ganze Stufe schwerer als Major Stryker und für Einsteiger einen Hauch zu frustrierend. Wenn Sie sich an »Overkill« versuchen wollen, finden Sie die Shareware-Version auf der Diskette zu dieser Ausgabe von PC PLAYER. Auch hier ist die Shareware-Version ein komplettes Spiel; zwei weitere Teile mit mehr Levels und noch mehr Action erhalten Sie nach der Registrierung. (bs)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten: Tips und Tricks rund um den PC

Hallo Leute! Da ich mir demnächst ein 486er Board zulegen möchte und noch nicht so recht weiß welches, versuche ich auf diesem Weg den Prozessordschungel ein wenig zu roden. Welches Board ist für Simulationen (Falcon, F-15 III, Strike Commander) und Protzrollenspiele (Ultima 7) besser geeignet: ein 486DX/50 MHz (schneller Speicherzugriff) oder ein 486DX2/66 MHz (höhere Prozessorleistung)? Wie sieht das Ganze aus, wenn man auf diesen Boards zwei Local-Bus-Steckplätze hat (Grafikkarte und Cachecontroller mit 4 MByte RAM)? ***(André Waldmann, Münster)***

Prozessor-Papi Intel höchstpersönlich hat eine Leistungs-Vergleichstabelle seiner teuren Kinderlein veröffentlicht. Hier ein paar Werte daraus:

486SX/25 MHz: Leistungsfaktor 100
486DX2/50 MHz: Leistungsfaktor 231
486DX/50 MHz: Leistungsfaktor 249
486DX2/66 MHz: Leistungsfaktor 297

Demnach liegt der DX2/66 deutlich vor dem DX/50, und genau diese Erfahrung können wir bestätigen. Der Computer, auf dem diese Zeilen entstanden sind, tuckerte erst mit 50 echten, jetzt mit 66 falschen MHz. Falsch deshalb, da der DX2/66-Chip ja nur intern für sich selbst den Systemtakt von 33 MHz verdoppelt. Aber das ist tatsächlich etwas flotter (und teurer), als mit 50 MHz System- und Prozessortakt zu arbeiten. Daran ändert sich auch nichts, wenn Sie Local-Bus-Slots besitzten und entsprechende Karten einsetzen. Diese verwenden nämlich in den seltensten Fällen den ungeteilten Systemtakt, wie auch Hauptspeicher-Zugriffe aus RAM-Kostengründen recht gemütlich ausgeführt werden. Mehr Geschwindigkeits-Rausch bringen schnelle Prozessor-Grafikkarten (ATI, Diamond etc.), schnelle Festplatten und eventuell Cachecontroller mit viel RAM (mindestens 8, besser 16 MByte).

Vor drei Monaten kaufte ich mit einen 486er, weil mein alter 386SX etwas zu langsam geworden war. Ich baute meinen PC also auf und freute mich meines Lebens, bis ich einen Flugsimulator geladen hatte und ihn begeistert spielen wollte. Doch was ist das – beim Abheben wäre ich fast eingeschlafen. Bei Aces of the Pacific dauert zum Beispiel ein Start so an die zwei bis fünf Minuten. Denn: Mein Joystick funktioniert nicht und auch keiner der anderen vier, die ich nacheinander kaufte. Mein Händler meinte, das liegt am Programm – ich finde, das ist Blödsinn. ***(Oliver Schattan, Berlin)***

Wir glauben auch nicht so ganz, daß dieses Phänomen an der Software liegt – denn vermutlich sind die Programme ja auf dem alten Computer problemlos gelaufen. Also ran an die Hardware: Je nach Computer-Hersteller und -Ausstattung stecken Sie den Joystick entweder an der sogenannten Multi-I/O-Karte (die auch mit Maus, Modem und Drucker kommuniziert) oder – sofern vorhanden – an der Soundkarte ein. Schauen Sie mal nach, ob noch ein anderer Joystickanschluß vorhanden ist und versuchen Sie es mal mit diesem. Existiert nur ein Anschluß, so ist dieser vermutlich nicht aktiviert - ein Jumper (Steckbrücke) auf der entsprechenden Steckkarte ist dafür verantwortlich und muß umgesteckt werden. Verfügt Ihr Computer über zwei Joystick-Ports, so sind entweder beide nicht oder zugleich aktiv. Abhilfe schafft das Abschalten (wiederum mittels Jumper-Umstellung) des Multi-I/O-Joystick-Anschlusses und das Einschalten des Soundkarten-Gameports. Da die verantwortlichen Jumper meist nicht aussagekräftig genug gekennzeichnet sind, bleibt Ihnen der Gang zum Fachhändler wohl leider nicht erspart.

In einigen Wochen beabsichtige ich mir einen PC zuzulegen. Dabei dachte ich an einen 386DX-40 oder einen 486SX-25. Nun habe ich aber in einem Fachbuch gelesen, daß sehr hohe Taktfrequenzen bei Computerspielen zu Problemen führen können. ***(Werner Fuhrmann, Freiburg)***

Ihr Fachbuch dürfte schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, denn schon längst haben alle namhaften Spielehersteller die Taktfrequenz-Inflation erkannt. Sie lassen ihre Spiele seitdem so programmieren, daß sich die Ablaufgeschwindigkeit nicht am Prozessortakt, sondern an anderen Zeitgebern im Computer orientiert. Übrigens, da Sie zwischen 386DX und 486SX schwanken: Der 486SX/25 hat jetzt bereits die Nase vorn und ist zudem später leicht gegen den mehr als doppelt so schnellen 486DX2/50-Prozessor austauschbar.

Lohnt sich die Anschaffung eines ASI T-Birds mit 486SX-Prozessor und CD-ROM für den privaten Gebrauch oder reichen die Festplattenkapazität von 50 MByte und der Arbeitsspeicher von 2 MByte für anspruchsvolle Spiele in Zukunft vielleicht nicht aus? ***(Andreas Engl, Kiel)***

Der ASI T-Bird mit CD-ROM stellt ein interessantes Komplettangebot zu einem guten Preis dar. In einer der nächsten Ausgaben wollen wir dieses Gerät unter die Lupe nehmen und können Ihnen dann genau sagen, wo die Stärken und Schwächen des schwarzen Spiele-Spezialisten liegen. Vorab aber schon mal ein grundsätzlicher Hinweis: Eine 50-MByte-Festplatte und 2 MByte RAM sind recht knapp bemessen. Auf Dauer kommt man kaum um eine Aufrüstung auf 100 MByte Festplattenkapazität und 4 MByte RAM herum. (ts)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

**Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
8011 Poing**



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstraße 46 a, 8011 Poing.

Zur Einstimmung gibt's diesmal eine ebenso trockene wie wichtige organisatorische Bitte. Immer wieder trudeln in unserer Redaktion Disketten-Bestellungen ein, doch deren Abwicklung liegt in den Händen der Kollegen in Eschwege. Diskettenbestellungen deshalb bitte an den DMV Verlag, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege richten. Die Anschrift der Redaktion für Leserbriefe und Mitmachkarten lautet hingegen DMV Verlag, Gruberstr. 46 a, 8011 Poing. Das ist zugegebenermaßen etwas nervig, weil man z.B. Disketten-Bestellung und Leserbrief nicht zusammen in einem Kuvert verschicken kann. Wenn aber Bestellcoupons bei uns in Poing bei München landen, werden diese erst nach Eschwege weitergeschickt und Sie müssen länger auf Ihre Diskette warten. Lange Rede, kurzer Sinn: Auch wenn's bürokratisch anmutet, bitte auf die beiden Adressen achten; ansonsten verwalten wir ewig vor uns hin. Es bedankt sich Ihr und Euer

Heinrich Lenhardt

Zeit fürs Tentakel

Zuerst einmal muß ich Ihnen ein großes Lob aussprechen. Ihnen ist es gelungen, fachkompetente Artikel und das Spielegenre zu verbinden. Selbst Laien verstehen Ihre Erklärungen, die in anderen Fachzeitschriften nur erahnt werden können. Weiter so! Denn wer bitteschön kauft sich einen PC nur zum Spielen?

Doch hier noch einige Verbesserungsvorschläge. In Komplettlösungen bitte keine »verschlüsselten« Wörter benutzen, da es nervend lange dauert, sie aufzuschlüsseln. Mehr Schummelspielstände auf den Disketten, eine extra Abteilung für Windows-Spiele und ein Poster in der Heftmitte sind ferner wünschenswert.

Zum Schluß noch einige Frage: Da Boris Schneider ja der Übersetzer deutscher Lucasarts-Spiele ist, könnte er doch brandneue News sofort veröffentlichen. Wann wird denn »Day of the Tentacle« rauskommen? **(Sebastian Baaske)**

Boris hatte zwar eine Reihe von Lucasarts-Adventures eingedeutscht, doch »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« war sein vorerst letzter Streich. Die nervenzerfetzende Arbeit bei PC PLAYER läßt ihm keine Zeit mehr für solche Übersetzungen; deshalb haben wir auch keinen »Spezialdraht« zu Lucasarts. Auf den genauen Veröffentlichungstermin von Day of the Tentacle sind wir auch gespannt (»X-Wing« hätte ja schon im Herbst '92 herauskommen sollen...).

Farbverlangen

Obwohl ich jetzt bereits 27 Jahre alt bin, verbringe ich immer noch so manche Nacht vor dem Monitor. Ich stand schon Lord Chaos gegenüber, kenne Lord British persönlich (auf dem Bildschirm), fahre ständig mit Mansell, Senna & Co. um die Weltmeisterschaft und bin auch schon wochenlang mit der MK Cobra von Planet zu Planet bei Elite geflogen – kurzum, ich behaupte jetzt einfach mal, mich ein bißchen im Metier »Computerspiele« auszukennen. Umso positiver war ich von Eurer Erstausgabe (und selbstverständlich auch von der Nr. 2) der PC PLAYER überrascht. Endlich mal eine Spielezeitschrift, die nicht an 4 von 10 getesteten Spielen einen »Hit« oder so vergibt. Und endlich auch eine Spielezeitschrift, die technische Tips und Tricks verrät sowie interessante Hardware testet und vorstellt. Sehr lobenswert!

Ein bißchen Kritik gibt's natürlich auch: Ihr könntet Eure Wertungskästen farbenfroher gestalten. Es steht zwar alles Wichtige drin, aber das Ganze sieht ein wenig unscheinbar aus. Dem Prozentkreis könntet Ihr z.B. in 10-%-Schritten immer andere Farben geben. Und es wäre nicht schlecht, wenn Ihr die Spieletests noch deutlicher nach Genre (nach Möglichkeit auf den Testseiten vermerkt) ordnen würdet.

(Tino Hiller, Ceußen)

Allzu dick wollen wir die Genrebezeichnungen lieber nicht bei den Tests auf die Seiten knallen. Da es immer mehr »Mischspiele« gibt (z.B. »Comanche« als Action-Simulation), verwischen die Abgrenzungen zwischen den einzelnen Sparten.

Es kam aus der Spielhalle

Ich suche für den PC seit langem die Spiele »Missile Command« und »Pac-Man« im Original (wie in der Spielhalle früher). Leider habe ich bis jetzt nur billige »Nachbauten« gefunden. Könnten Sie mir eventuell weiterhelfen?

(Detlef Dinges, Bürstadt)

Atari Games hat unseres Wissens nach nie »offizielle« PC-Versionen dieser beiden Arcade-Klassiker veröffentlicht. Sie müssen sich leider mit den diversen Derivaten aus dem Shareware- und PD-Bereich trösten.

Wieviel Power braucht der Mensch?

Der PC PLAYER hat bei mir mächtig eingeschlagen. Die beiden Artikel über Lemmings 2 und Car & Driver sind ganz toll geschrieben und haben mich veranlaßt, diese Programme unbedingt zu kaufen. Auch der Beitrag »Power Up« ist

großartig. Meine einzige Kritik bezieht sich darauf, daß Ihr nur jeweils das Gerät einer Firma empfehlt. Positiv sind Eure sehr ausführlichen Spielberichte. Ich würde mich sehr freuen, wenn diese weiterhin über mehrere Seiten gehen. Dadurch erhält man eben viel mehr Informationen und genauere Vorstellungen über das, was man sich kaufen will – oder eben nicht!
Der Aufbau des Heftes bringt nichts Neues; die Konkurrenz zeigt ähnliches. Die Diskette könntet Ihr auch weglassen. Konzentriert Euch lieber auf die Qualität des Heftes und diese wird nicht besser mit Diskette. **(Bernd Schmidt, Halle)**

In unserem »Power Up«-Artikel in Ausgabe 1/93 haben wir uns bewußt auf eine Produktempfehlung pro Sparte konzentriert, um halbwegs übersichtlich möglichst viele Zubehörbereiche abzudecken. Die wichtigsten Themen werden bei uns freilich auch im Rahmen von Vergleichstest gewürdigt (Soundkarten, Joysticks; weitere Beiträge sind in Vorbereitung).

Ab in die Mitte

Könntet Ihr die Tips-Seiten nicht in der Mitte des Heftes unterbringen, damit man sie herausnehmen kann? Ich sammle zwar die Hefte auch, habe jedoch für die Tips mein eigenes Ablagesystem, auf daß ich auch was finde, wenn es gebraucht wird.
Als nächstes sind da die Tests. In allen Spielezeitschriften werden die selben Spiele getestet. Vielleicht erbarmt sich mal einer der nicht so bekannten Spiele und testet ein paar Sachen, die nicht jeder kennt, aber jeder bezahlen kann. Auch darunter soll es echte Knüller geben. Vielleicht wäre es möglich, Tips von den Lesern zu erhalten, die Spiele empfehlen, welche einen Test wert sind. Ganz hervorragend gefallen mir die Beiträge über Hard- und Software. Man wird sehr verständlich über Neuigkeiten unterrichtet.
(Jörn Grube, Rieplos)

Die Idee mit der Verlagerung der Tips-Seiten wird bei uns gerade emsig diskutiert. Zu den Spieletests: Wir testen natürlich alle PC-Neuheiten; preiswerte Programme (wie »Freak Out« in der letzten Ausgabe) gehören auch dazu. Außerdem stellen wir jeden Monat mindestens ein Shareware-Spiele-highlight vor.

SimLife à la Carte

Mir fiel aus, daß Ihr Eure Leser nicht duzt. Laßt doch dieses unpersönliche »Sie« und schreibt ab jetzt immer »Du« oder »Ihr« usw. Eure Hardwaretests sind gut, aber macht in Zukunft auf keinen Fall mehr. Vielleicht wären ein paar Spieletests mehr angebracht.
Versucht unbedingt, mehr Werbung von Computershops zu bekommen. Was nützt es, wenn ich weiß, daß z.B. Formula One Grand Prix gut ist, ich es aber nirgends bestellen kann, weil ich nicht weiß, welcher Computershop das Spiel verkauft? Eure Spieletests sind gut, besonders die letzte Infotafel. Aber selbst bei guten Spielen sollten die Tests maximal zwei Seiten lang sein. Verschwendet Euren Platz nicht für Mist wie Caesar's Palace.
Die Idee mit der PC PLAYER-Diskette ist genial. Das Heft wird nicht teurer und jeder kann sich gut informieren, was auf der Diskette drauf ist. Die Tips & Tricks gehören in die Mitte oder müßten lose im Heft liegen. Die Vorschau und vor allem das Inserentenverzeichnis gehören auf die letzte Seite. Schmeißt das Finale raus. Auf Seite 4 der PC PLAYER 2/93 war ein Bild von »SimLife« zu sehen. Wegen der Form dachte ich sofort an eine Telefonkarte. Ist es eine? Und wenn ja, wo kann ich sie kaufen? **(Christian Rohde, Berlin)**

Sorry, Sammler: Es gibt definitiv keine SimLife-Telefonkarte. Das täuschend ähnliche Format unseres Bildschirmfotos war rein zufällig.

Let's go!

Ich hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt. Seit einiger Zeit bin ich auf der Suche nach einer guten Umsetzung des asiatischen Brettspiels »Go«, um auch alleine mit meinem PC eine gemütliche Partie zu spielen. Scheinbar gibt es in Japan (und das ist fern) entsprechende PC-Umsetzungen. In unseren Gefilden ist mir nur ein Programm von Oxford Softworks bekannt. Doch das reißt keinen so richtig vom Hocker, denn »Goplayer« ist schon bei mittleren Spielstärken unerträglich langsam. **(Henric T. Böhm, Frankfurt/M.)**

Dem Manne kann geholfen werden: Das beste Go-Programm, das wir kennen, ist der »Go-Simulator« von Infogrames. Er bietet eine Menge nützlicher Funktionen wie einstellbare Brettgröße, gute Bedienung, übersichtliche HiRes-Grafik und ist stark genug, um jedes Mitglied unserer Redaktion wegzuputzen. Der Go-Simulator ist vor etwa einem Jahr veröffentlicht worden und kostet um die 100 Mark; deutscher Distributor des Programms ist Bomico.

Aus der Unterwelt

An dieser Stelle einen herzlichen Glückwunsch zu Eurer neuen Zeitschrift. Das Cover hatte mich zwar zuerst total abgeschreckt, aber da ich von Natur aus neugierig bin (und gerade nichts Besseres mit meinem Geld anzufangen wußte), kaufte ich mir das Teil und war anschließend sehr angenehm überrascht. Die Berichte sind professionell und sehr locker verfaßt. Das Wertungssystem ist zwar gewöhnungsbedürftig (warum hat Ultima Underworld nur 93 bekommen?), aber nachvollziehbar. **(Andreas Heitmann, Oldenburg)**

Warum hat Ultima Underworld »nur« 93 von 100 möglichen Punkten kassiert? Unter anderem deshalb, weil wir noch etwas Spielraum für Underworld II mit seinen Verbesserungen brauchten! Detaillierte Begründungen für die höhere Wertung findet man in PC PLAYER 3/93.

Wettbewerb Stunt Island

PFEILSCHNELL IN DIE WOLKEN

Wer ist Deutschlands bester Stunt-Experte? Zusammen mit Bomico und Disney Software suchen wir die tollkühnsten Kunststücke und prämieren Wagemut mit einer echten Flugstunde.



Haben Sie Mut, Geschick und perfektes Timing? Nur dann können Sie als Stunt-Pilot erfolgreich sein.

Kaum eine Flugsimulation ist so abwechslungsreich wie »Stunt Island« von Disney Software. Die 32 eingebauten Stunts können durch Eigen-Kreationen beliebig ergänzt werden, über 800 Bauteile stehen für die Konstruktion eigener Kunststücke zur Verfügung. Deswegen gab es in PC Player 2/93 auch eine schöne 84 zur Bewertung. In diesen Tagen erscheint nun die komplett deutsche Version der Simulation. Ein würdiger Anlaß, um einen Wettbewerb zusammen mit dem deutschen Vertrieb Bomico zu starten.

Wir suchen die besten Stunt-Piloten, -Erfinder, -Regisseure und -Cutter. Bauen Sie einen eigenen Stunt, fliegen Sie ihn so perfekt wie möglich und schicken Sie uns das Ganze auf einer Diskette zu. Eine Jury aus Mitgliedern der PC Player-Redaktion und von Bomico wird den besten Stuntman küren und ihm eine echte Flugstunde verschaffen. Um mitzumachen, brauchen Sie erst mal eine möglichst originelle Idee für einen Stunt. Es darf sich dabei um keinen der mitgelieferten Stunts handeln; sie müssen also selber einen programmieren. Damit Sie uns nichts völlig unmögliches schicken, müssen Sie den Stunt auch fliegen und uns einen Film als Beweis auf die Diskette packen. Bewertet wird nach drei Kriterien: Am wichtigsten ist uns die Originalität des Stunts, an zweiter und dritter Stelle stehen Ihr fliegerisches Können und der Gesamteindruck des fertigen Films.

Kopieren Sie also das .SET und das .FLM-File Ihres Stunts auf eine Diskette und senden Sie diese an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort: Stunt Island
Gruberstr. 46a
8011 Poing

Bitte schreiben Sie auf den Disketten-Aufkleber unbedingt Ihren Namen und Adresse, da der Umschlag mit dem Absender verloren gehen kann, und wir dann nicht mehr wissen, wer der glückliche Gewinner ist.

SPIELREGELN

Unwiderruflicher Einsendeschluß ist der 1. Mai 1993 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Entscheidung der Jury ist endgültig. Mitarbeiter der Firmen Disney Software, Bomico und DMV Daten & Medienverlag GmbH & Co. KG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eingesandte Disketten können aus organisatorischen Gründen in keinem Fall zurückgesandt werden, beigelegtes Rückporto wird nicht erstattet. Mit der Einsendung der Diskette mit dem »Stunt Island-Stunt (Set und Film)« erklärt sich jeder Teilnehmer einverstanden, daß der DMV Verlag diese Dateien beliebig auswerten und beispielsweise auf eigenen Disketten veröffentlichen darf. Aus versicherungstechnischen Gründen kann der erste Preis nur von Personen angetreten werden, die das 18. Lebensjahr bereits vollendet haben. Die Übertragung des ersten Preises an andere Personen, sowie eine Umwandlung in Alternativpreise ist nicht möglich.

Erster Preis: Eine Flugstunde

Für den besten Stuntpiloten mieten wir ein Flugzeug, einen professionellen Piloten und genug Sprit für eine kleine Spritztour, bei der Sie auch selber mal den Knüppel in die Hand nehmen dürfen. Zum Stuntpiloten bilden wir Sie zwar nicht aus, aber eine Menge über das echte Fliegen lernen Sie mit Sicherheit.

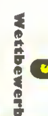
Zweiter Preis: Software nach Wahl

Aber auch der zweitbeste geht nicht leer aus: Für die Stunts auf den Plätzen Zwei bis Fünf gibt es Warengutscheine der Firma Bomico im Wert von 250 Mark. Damit können Sie sich Spiele aus dem aktuellen Bomico-Sortiment aussuchen.

Die besten Stunts werden außerdem auf einer der nächsten PC Player-Disketten veröffentlicht; so kommen zum materiellen Gewinn auch noch Ruhm und Ehre. Da bleibt nur noch eines: Ran an Maus und Joystick, Set-Editor laden und den Stunt entwerfen, der auch Hollywood neidisch macht.

(bs)







GUTES GELD FÜR GUTE TIPS

Wir wünschen Ihnen zum einen viel Spaß bei der Lektüre unserer Spieletips; zum anderen sind wir auf Ihre Beiträge ganz versessen. Das Einsenden selbst erarbeiteter Spielelösungen kann sich durchaus lohnen; in jeder Ausgabe wird der beste Beitrag (sei es eine Lösung oder ein Programm) mit 500 Mark honoriert. Für alle anderen Tips, die abgedruckt werden, lassen wir ein PC-Spiel Ihrer Wahl springen. Egal, ob Codewort-Liste, Komplettlösung oder Schummel-Programm, schicken Sie Ihre Beiträge bitte an folgende Adresse:

DMV Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Tips & Tricks
Gruberstraße 46a, 8011 Poing

Vergessen Sie Ihren Absender nicht und geben Sie außerdem an, welches Spiel Sie im Falle eines Falles gewinnen möchten. Ihre Einsendungen müssen natürlich frei von den Rechten Dritter sein und sollten nur uns, aber keinem anderen Verlag angeboten werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wenn Sie unser Leben leichter machen wollen und Ihre Chance auf eine Honorierung erhöhen möchten (Motivieren leicht gemacht), dann beachten Sie bitte folgende Feinheiten: Karten mit schwarzem Filzstift oder Kugelschreiber (bitte kein Bleistift) auf weißem Papier zeichnen (Karos und Linien sollten tabu sein). Falls Sie Ihre Karten am Computer gezeichnet haben, dann schicken Sie uns die Dateien bitte auf Diskette, bevorzugt in einem Postscript-kompatiblen Format gespeichert (z.B. EPS oder Illustrator). Fügen Sie möglichst einen Ausdruck bei. Textfiles auf Diskette (ASCII- oder Word-Format) sind auch gerne gesehen. Wenn Sie ein nettes Schummel-Programm geschrieben oder einen besonders tollen Spielstand auf Lager haben, dann schicken Sie uns das Kleinod bitte auch auf Diskette ein und legen Sie unbedingt ein Begleitschreiben mit Anleitung bei. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß es mitunter ein paar Wochen dauern kann, bis wir jede Zuschrift bearbeitet haben.



Die Inserenten

Alle Level-Codes für Creepers

RAUPEN-RETTUNG

Alle Creepers sind schan da: Mit unserer Paßwort-Liste wählen Sie jede Runde im neuen Psygnasis-Denkspiel direkt an.

Easy

1 steveisdog
2 plkndzrtvk
3 tynzxprfsj
4 kwfrtftcsp
5 pylnvxzszh
6 kjhdslwcbd
7 hgkndcpbcx
8 plmknjjpmt
9 psfwlkcnmw
10 snccghwpgx
11 yyrqqmnvzk
12 pyrthzdhsl
13 fmnrxtkslh
14 fcblghpwrt
15 cbstphqfcz
16 fdndbslzcx
17 lllvlstkcm
18 lrsyzqpydn

Moderate

19 clcknnmttv
20 pcnspzmdhm
21 nlqqbdnmgn
22 nnbctckgdy
23 ctbtcdpsmy
24 sspqrncxzz
25 nqmndbggln
26 cstqrswlsf
27 mcdnsmbxrv
28 srtdschprg
29 qswdrftgyh
30 ybycyqrkns
31 bsgtpwhwxw
32 dmgddfztmb
33 gpdlnskyrp

Challenging

34 pprrsccbnf
35 wthyrchgns
36 jglhxqkknm
37 bhrtyytrhb
38 hskplyyqwr
39 nslcncphwy
40 knstkdnnsy
41 bpljkqtyxz
42 gwgldygpkh
43 sstsrfhtrv
44 blndknposs
45 crthstdqys
46 gmfmltplsk
47 qpwrytmcsf
48 nsdtfncdsd
49 rlpzhtyyrf
50 frndlssntz
51 zfhqwqfpsb
52 tplkrcbqqs
53 mzvhqpsdpp

Brutal

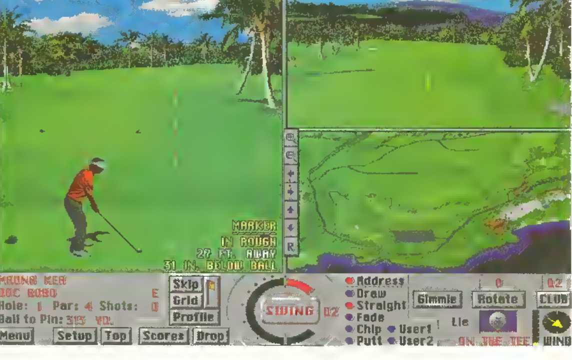
54 gjjlmqnvvp
55 zsndfczpkk
56 bmnzxpytwh
57 spttnbvwrm
58 jdwvcxmtyl
59 ctsfptjbxn
60 rwrqwttxbd
61 dpzlhgzvbd
62 ztbgntlkfp
63 mbnkhgcxhn
64 yrsfnczpls
65 phjknszpsc
66 wlsndrrnsc
67 tmsqlstmbb
68 thncgbvgbv
69 lmnkdnsfjg
70 lmlcsmlfkp
71 spbdvzfglm
72 ffvbsxzcpl
73 jfhkkghxsj

TIPS ZU LINKS 386 PRO

VON BUNKERN UND BOGEYS

Wenn Ihnen beim Putten und Chippen bisher wenig Erfolg beschieden war, weihen unsere Tips zu »Links 386 Pro« Sie in die tieferen Geheimnisse dieser Golfsimulation ein.

Unsere Links 386 Pro-Meisterschaft brachte nicht nur famose Rekord-Ergebnisse auf das Scoreboard. Einer unserer Leser, Alexander Stulic aus Nettetal, schickte uns ausführliche Tips und Tricks, mit denen auch ungeübte Spieler schnell in den Genuß wesentlich besserer Ergebnisse kommen.



Für Einsteiger ist dieser Bildschirmaufbau am besten, um die Flugbahn des Balles genau zu verfolgen

Der Schlagkreis

Wie in der Abbildung zu sehen, ist der Schlagkreis mit zwei Strichen und acht Punkten versehen. Am besten liest man diesen Anzeiger wie eine Uhr; dann ist einer der Striche auf 6 Uhr und einer auf 12 Uhr. Der »Tachometer«, der während des Schlages durchläuft, gibt die Schlagstärke an. Stoppen Sie den Schlag genau auf der 12-Uhr-Marke, schlagen Sie mit hundert Prozent und der Ball sollte (vom Windeinfluß abgesehen) genau soweit fliegen, wie in der Tabelle im Programm angegeben. Die acht Punkte zwischen der 6- und 12-Uhr-Marke stehen für jeweils ein Achtel Schlagkraft. Die oberen Punkte stehen näher beieinander als die unteren Punkte. Um beispielsweise mit halber Kraft zu schlagen, lassen Sie den Tachometer nur bis zum vierten Punkt laufen. Dann sollte der Ball ziemlich genau die Hälfte der Maximal-Flugweite zurücklegen. Liegt der Ball so ungünstig, daß das Grün nicht mit einem 100-Prozent-Schlag zu erreichen ist (Beispiel: Entfernung noch 107 Yards. Sand Wedge schlägt 90 Yards, Pitching Wedge schlägt 120 Yards), sollte man immer den höheren Schläger bevorzugen und entsprechend vor der 12-Uhr-Marke die Maustaste lassen.

Wenn Sie Probleme mit der unteren Marke haben und Ihren Schlag immer ein wenig nach links oder rechts gehen lassen (aber immer in dieselbe Richtung), können Sie das am besten ausgleichen, indem Sie den Schlag etwas überreißen (also über die 12-Uhr-Marke laufen lassen) und die sich daraus ergebende Flugbahn durch Setzen der Cursor-Markierung ausgleichen. Das hat nach einen anderen entscheidenden Vorteil: Wenn die 6-Uhr-Marke absichtlich verpaßt wird, gibt das dem Ball nicht nur eine schräge Flugbahn, sondern auch einen Drall (Effet), der ihn dann auf dem Boden sehr schnell abstoppt. Die Folge: Der Ball rollt weniger, als bei einem optimalen Schlag, was bei kurz zu spielenden Löchern wichtig ist.

Die mitgelieferten Recorded Player der Programmierer kennen diese Tricks und man kann von ihnen lernen. Am besten sehen Sie sich mal genau die Spielweise der Damen und Herren an; achten Sie auch auf die Cursor-Markierung, die leider nur kurz aufblitzt, bevor der Schlag ausgeführt wird.

Der Drive

Bei einem Loch von 330 bis 400 Yards Länge stellt sich die Frage nach dem passenden Schläger. Gute Golfer hauen nicht einfach möglichst nah an das Loch ran, sondern versuchen den Ball so zu plazieren, daß der zweite Schlag bei hundert Prozent Kraft möglichst genau auf dem Grün landen kann. Ein 341-Yard-Loch kann man beispielsweise mit dem Driver leicht überreißen, um auf 41 Yards an das Loch heranzuspielen. Dann kann man oft mit einem 9er Eisen chippen und einlochen. Bei manchen Löchern empfiehlt sich ein kurvig geschlagener Ball, um Hindernisse zu umfliegen. Damit der Ball eine leichte Links-Kurve fliegt, stellt man den Draw-Schlag ein. Für eine Rechtskurve dient der Fade. Als Daumenregel kann man etwa 5 Yards von der maximalen Flugweite abziehen.

Der Boden

Ist man mit dem ersten Schlag im Rough gelandet, empfiehlt es sich, einen Eisenschläger zu nehmen,

der etwa 30 Yards mehr Reichweite hat, als die Entfernung zum Loch beträgt. Diese 30 Yards werden nämlich durch den rauhen Boden »verschluckt«. Das ab und zu auftretende Heavy Rough schluckt etwa 40 Yards. In einem Sand-Bunker sollte man Holzschläger vermeiden. Bei den anderen Schlägern kann man als Daumenregel etwa 50 Yards abziehen, um die tatsächliche Schlagweite zu erhalten. Selten treten zwei spezielle Boden-Beschaffenheiten auf: Needles schlucken etwa 10 bis 15 Yards, Asphalt schluckt kaum erkennbar und sollte Ihre Spielweise nicht ändern, da Asphalt auch nur in großer Entfernung zum Grün auftritt. All diese groben Regeln gelten natürlich nur für weite Entfernungen; nah am Grün sollte man sich lieber an den Chip (siehe unten) halten. Nicht zu unterschätzen ist die Grid-Funktion. Ein schräger Boden beeinflußt jeden Schlag - nicht nur das Putten! Schrägen spielt man entgegengesetzt, daß heißt, liegt der Ball auf einer nach links fallenden Ebene (links tiefer als rechts), spielt man leicht nach rechts (also setzt den Cursor rechts vom Loch).

Der Chip

Dies ist ein oft unterschätzter, sehr präziser Schlag, der oft die Rettung beim mißglückten Anspiel aufs Grün sein kann.
Die Tabelle 1 zeigt die Schlagweiten der sinnvollen Chip/Boden-Kombinationen. Beim Chip wird fast die gesamte Kraft des Schlages auf den Ball übertragen.
Liegt man beispielsweise im Rough nur 28 Yards von der Fahne weg, ist der Pitching Wedge der richtige Schläger. Mit Übung ist es durchaus möglich, aus dem Rough direkt einzulochen.

CHIP-REICHWEITEN

Schläger	Normal	Rough	Sand
LW	57 ft	46 ft	32 ft
SW	25 yd	62 ft	35 ft
PW	36 yd	29 yd	21 yd
9I	45 yd	35 yd	28 yd
8I	53 yd	42 yd	34 yd
7I	57 yd	47 yd	37 yd
6I	60 yd	49 yd	39 yd
5I	62 yd	-	40 yd
7W	61 yd	-	39 yd
6W	60 yd	-	37 yd
5W	58 yd	-	-

Diese Schlagweiten sind bei Windstille ausgetestet worden und können um +/- 2 yd/ft abweichen

Das Putten

Denken Sie daran, daß bei einem guten Spiel etwa jeder dritte Schlag ein Putt ist. Also üben Sie das Putten, wenn Sie auf Dauer erfolgreich sein wollen. Der Schwingkreis beim Putten ist von den Programmierern etwas vereinfacht worden. Jeder Punkt entspricht etwa 10 Feet. Liegt der Ball also 30 Feet vom Loch entfernt, sollten Sie den Schlag-Indikator mindestens bis zum dritten Punkt laufen lassen. Sie sollten lieber etwas kräftiger schlagen, weil ein schnellerer Ball nicht von Bodenunebenheiten aus der Bahn getragen wird. Aber Vorsicht: Zu schnelle Bälle hüpfen wieder aus dem Loch. Auch beim Putten kann man dem Ball einen Drall geben, indem man nicht genau auf der 6-Uhr-Marke stoppt. Dieser Drall stoppt den Ball gegen ein Gefälle ab. Fällt das Grün nach links, können Sie also den Indikator etwas weiter nach rechts laufen lassen.

Feinheiten zum Schluß

Haben Sie schon mal echten Golfprofis zugesehen? Vor wichtigen Schlägen »üben« sie erst nochmal ohne Ball, um das Timing ihres Schlages genau abzustimmen. Das geht auch bei Links Pro. Über der Schlagauswahl ist die Option »Address«. Wenn Sie diese anklicken, rückt der Spieler etwas vom Ball weg. Jetzt können Sie gefahrlos mehrmals den Schlag üben und das Timing genau abstimmen. Erst wenn Sie mit sich zufrieden sind, heben Sie »Address« wieder auf und schlagen richtig zu.
Wenn Sie die Flugbahn des Balls optimal kontrollieren wollen, sollten Sie grundsätzlich in einem kleinen Fenster die Ansicht vom Grün aktivieren, um so den Ball aus zwei Richtungen kommen zu sehen. Nur so können Sie prüfen, ob der Ball so fliegt, wie Sie sich das gedacht haben. Wenn Sie einen Kurs nicht genau kennen, lohnt es sich auch, die Top View (Vogelperspektive) in einem Fenster aktiv zu haben. Auch hier ist die Flugbahn des Balles zu erkennen, was beim Üben ein unschätzbarer Vorteil ist. Haben Sie den Dreh des Timings raus und kennen Sie den Kurs wie Ihre Hosentasche, brauchen Sie die Top View nicht mehr. (bs)

8/8 (100%) Schlagkraft · Overswing · 5/8 Schlagkraft · 2/8 Schlagkraft · 1/8 Schlagkraft · Snap · Anlauf-Bereich

Der Schlagkreis ist beim Drive mit acht Punkten markiert

Gesperrter Bereich · ca. 45 Prozent Schlagkraft · 2/8 Schlagkraft · Snap · Anlaufbereich

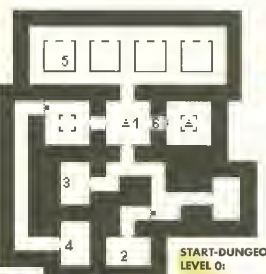
Beim Chip kann nicht die volle Schlagkraft eingesetzt werden

50 feet · 80 feet · Overswing · 20 feet · 10 feet · Snap · Anlauf-Bereich

Beim Putten entspricht jeder Punkt etwa 10 Feet

Tips & Tricks

Anfangsdungeon



START-DUNGEON, LEVEL 0:

1. Die Leiter zur Außenwelt
2. Kiste: Key, Key, Sword, Armor
3. Brunnen
4. Truhe: Potions
5. Schriftrolle
6. Das Tor öffnet man mit dem bei Punkt 2 erhaltenen Old Gate Key

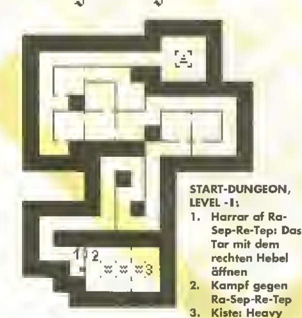
Die Spiele-Lösung des Monats

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Der 7. Teil der »Wizardry«-Rollenspielserie ist ein echtes Monster der Güteklasse »groß und schwer«. Mit unserem ausführlich dokumentierten Kartenset gehen Sie in der inflationären Dungeons-Ansammlung nicht verloren.

Die 500 Mark für die Spielelösung des Monats gehen diesmal nach Landshut: Alexander von Krempelhuber bietet umfassende Hilfe für alle Rollenspieler. Seine Karten-Kollektion zum Fantasy-Wonnebrocken »Crusaders of the Dark Savant« hilft Ihnen bei den vielen Missionen und Puzzles auf die Sprünge. Um den Platzbedarf halbwegs im Rahmen zu halten, verzichten wir auf ein Herunterbeten des Lösungswegs. Die einzelnen Karten sind dafür ausführlich kommentiert und helfen bei den meisten potentiellen Sackgassen weiter. Vorneweg gibt es von Alexander einige Tips zur perfekten Party-Zusammenstellung.

Anfangsdungeon -1



START-DUNGEON, LEVEL -1:

1. Hebel von Ra-Sep-Re-Tep: Das Tor mit dem rechten Hebel öffnen
2. Kampf gegen Ra-Sep-Re-Tep
3. Kiste: Heavy Heal, Amulet of Life, Reagents, Terror Spruchrolle, Book of Direktion

New City



NEW CITY:

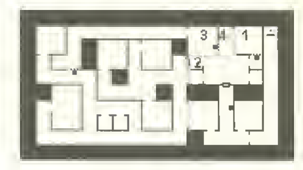
1. Gaststätte
2. Temple Thesminster Abbey: Father Rulae
3. Tür mit Lockpick, einem Knack-Knock-Spruch oder Iron Key öffnen
4. Schatzkiste
5. Professor Wunderland: Fragt ihn nach Blueprints History, Higardi, Rakuza Old City, Sacred Stone, Mindread und Old Archives
6. Savant Guard bewacht das Book of Fables
7. Tafel: »ETX:BYYR«
8. Copper Penny »SEARCH«
9. Docks: Fragt Sagheim nach Ship, Brombadeg, Birds
10. Tafel: Brombadeg
11. Sagheims Schiff - erst in einer Dekade fertig
12. Copper Penny benutzen
13. Magieladen; nur nachts geöffnet
14. Um die Tür zu öffnen einmal den blauen, zweimal den gelben und einmal den roten Knopf drücken
15. Prison Key
16. Befreiung von Capt Boerigard; fragt ihn nach Orkagre
17. Armory Paluke
18. Arms of Argus Rassarian
19. Teleporter nach Nyctalinth
20. Die Fragen Shritis mit »Yes«, »to strike« und »Yes/No« beantworten
21. Truhe: Körper eines T'Rang, Control Card
22. Control Card von Punkt 21 benutzen
23. Computer-Terminal
24. Magisches Fesselfeld: Rebus Edge; ein Charakter wird krank
25. Moonstone
26. Kombination: Scared Imp, Angry Demon, Laughing Devil, Silent Devil, Surprised Imp, Happy Demon
27. Wikum Boot: Verwendet die Wikum's Powerglove aus dem Hidden Temple
28. Teleporter nach Ukpyr
29. Rodan Lewarx
30. Code eingeben: 272 35 39
31. Kiste: Comm-Link Device

ORKOGRE CASTLE, LEVELS 0, -1, -2:
1. Garn Guards: Crown Key, Lance
2. Garn Guards: Armary Key, Naginata, Da-Maru
3. Armary Key benutzen
4. Verschiedene Fressalien
5. Waffen, Rüstungen
6. Crown Key benutzen

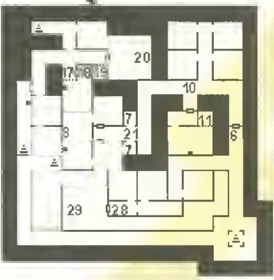
New City -1



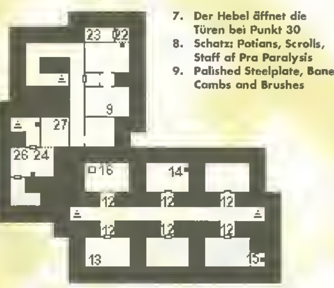
OLD CITY (UNTER NEW CITY):
1. Schatzkiste: Baoks, Old City Key, Amulet
2. Old City Key benutzen
3. Truhe: Reagent, Ankh, Scralls
4. Kiste



Orkogre Castle



Orkogre Castle -1



7. Der Hebel öffnet die Türen bei Punkt 30
8. Schatz: Potians, Scrolls, Staff af Pra Paralysis
9. Palished Steelplate, Bane Cambs and Brushes

17. Dem Affen sallte man einen Bunch af Bananas zeigen, damit er mit dem Wandhebel die gläserne Tür öffnet; Angriff van Garns
18. Knapf in die Wand drücken und bei Punkt 19 verschwindet die Mauer
19. Mauer ging auf
20. King Ulgar muß man die Nachricht Captain Boerigards überbringen: »The Dartaen Alliance is broken«. Anschließend mit »Yes« antworten Ihr bekammt den Key af the Gorn Key ausgehändigt

Eine gelungene Party

Für die Auswahl der einzelnen Charaktere sollte man sich mindestens zwei Stunden Zeit nehmen, da es sehr mühselig sein kann, z.B. einen Dwarf-Ninja zu erschaffen. Außerdem sollte man auf Menschen (Humans) möglichst verzichten, da diese gegen feindliche Zaubersprüche nicht immun sind. Hier mein Vorschlag für eine gute Party:

Rasse: Rawulf, Beruf: Lord
Rasse: Mook, Beruf: Samurai
Rasse: Lizardman, Beruf: Valkyrie
Rasse: Dracon, Beruf: Monk
Rasse: Gnom, Beruf: Bishop
Rasse: Dwarf, Beruf: Ninja

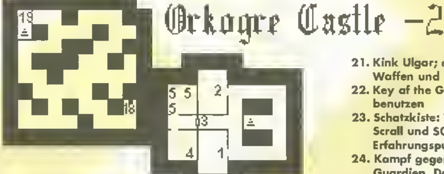
Ich habe keinen einzigen reinen Magier in meiner Party dabei, da die oben aufgeführten Charaktere ab der 3. Stufe zu zaubern beginnen. Somit können alle Mitglieder in meiner Abenteurergruppe kämpfen, aber gleichzeitig einige nützliche Zaubersprüche vom Stapel lassen. Ein weiterer Vorteil ist, daß die ersten 3 Charaktere über genügend Hit Points verfügen, um die meisten Schläge gut zu verkraften (die hinteren 3 Charaktere werden nur selten angegriffen).

Zunächst sollte jeder Charakter den Weapanry-Skill, der seine Waffe betrifft, auf 100 steigern. Erst dann sollte man die anderen Waffen fördern. Andere wichtige Skills, die unbedingt ausgebaut werden sollten:

Physical Skills: Oratory, Skulduggery (nur Ninja), Ninjutsu, Swimming.

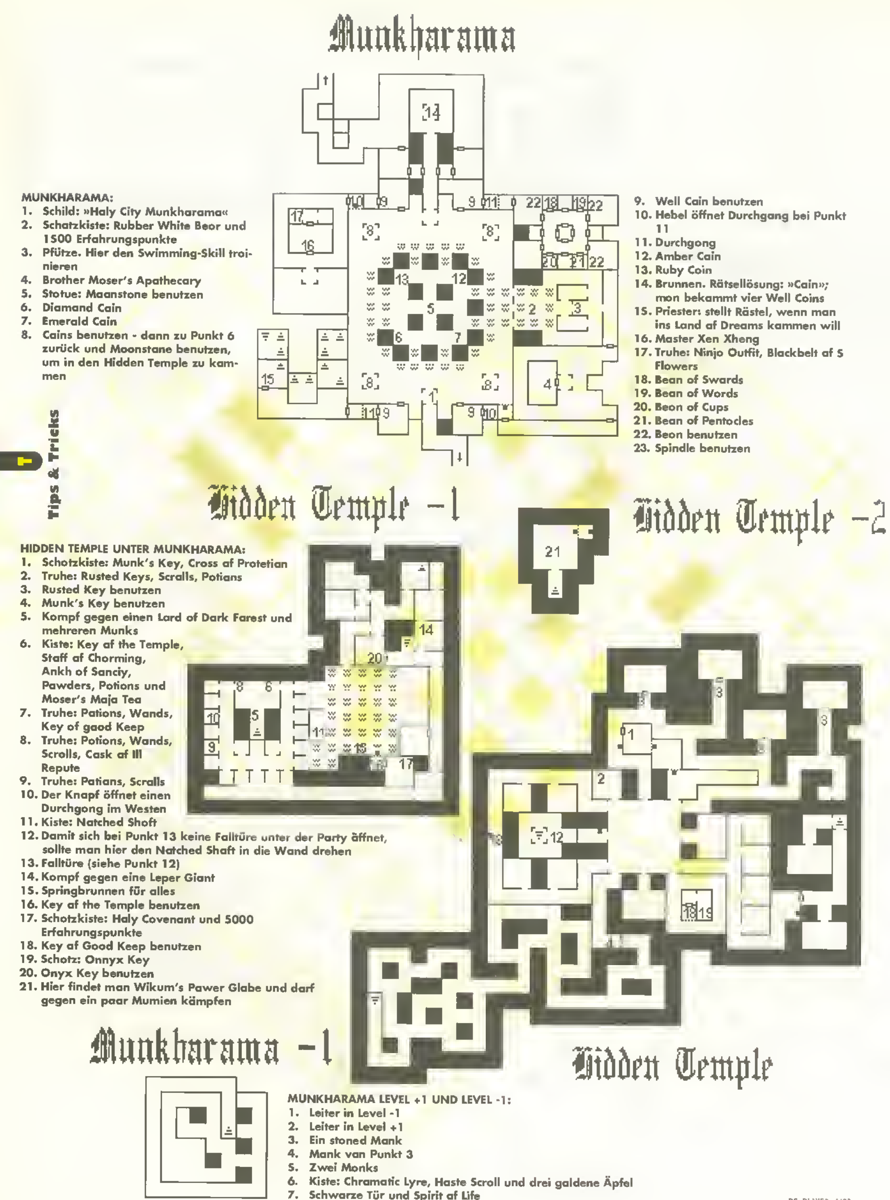
Academy Skills: Artifacts (nur ein Charakter), Mythology (nur ein Charakter), Scribe, Kirijutsu, Mapping, Diplomacy, Thealogy (bzw. Alchemy, Theosophy, Thaumaturgy).

Orkogre Castle -2



10. Mit der Stahlplatte reflektiert man das einfallende Licht Richtung Süden und das Tar wird geäffnet
11. »SEARCH«: Ring af Steel Keys, Scroll af Murkatas Last Wards
12. Ring af Steel Keys benutzen
13. Bread Ralls, Bunch of Bananas
14. Knapf öffnet die Wand bei Punkt 15
15. Wird der Hebel betätigt, sa findet die Party ein Lach bei Punkt 16
16. Falltür

21. Kink Ulgar; er verkauft Waffen und Rüstungen
22. Key af the Garn Key benutzen
23. Schatzkiste: Temple Scrall und 5000 Erfahrungspunkte
24. Kampf gegen Shadaw Guardien. Danach bekammt man vam Geist Murkatas einen Auftrag
25. Wands, Pawder, verschiedene Patians, Wizard's Cane und einen Bansai Tree
26. Kiste: Baaks, Aramatic Salts und Scralls
27. Kiste: Gem af Pawer, Key of Azure, Rabes +1, Ring of Shielding sawie 1000 Erfahrungspunkte
28. Key af Azure benutzen
29. Brunnen
30. Türe sallte geäffnet sein



MUNKHARAMA:

1. Schild: »Holy City Munkharama«
2. Schatzkiste: Rubber White Bear und 1500 Erfahrungspunkte
3. Pfütze. Hier den Swimming-Skill trainieren
4. Brother Moser's Apothecary
5. Statue: Moonstone benutzen
6. Diamond Coin
7. Emerald Coin
8. Coins benutzen - dann zu Punkt 6 zurück und Moonstone benutzen, um in den Hidden Temple zu kommen
9. Well Coin benutzen
10. Hebel öffnet Durchgang bei Punkt 11
11. Durchgang
12. Amber Coin
13. Ruby Coin
14. Brunnen. Rätsellösung: »Coin«; man bekommt vier Well Coins
15. Priester: stellt Rästel, wenn man ins Land of Dreams kommen will
16. Master Xen Xheng
17. Truhe: Ninja Outfit, Blackbelt of 5 Flowers
18. Bean of Swords
19. Bean of Words
20. Bean of Cups
21. Bean of Pentacles
22. Bean benutzen
23. Spindle benutzen

HIDDEN TEMPLE UNTER MUNKHARAMA:

1. Schatzkiste: Munk's Key, Cross of Protection
2. Truhe: Rusted Keys, Scrolls, Potions
3. Rusted Key benutzen
4. Munk's Key benutzen
5. Kampf gegen einen Lord of Dark Forest und mehreren Munks
6. Kiste: Key of the Temple, Staff of Charming, Ankh of Sancity, Powders, Potions und Moser's Mojo Tea
7. Truhe: Potions, Wands, Key of good Keep
8. Truhe: Potions, Wands, Scrolls, Cask of Ill Repute
9. Truhe: Potions, Scrolls
10. Der Knopf öffnet einen Durchgang im Westen
11. Kiste: Notched Shaft
12. Damit sich bei Punkt 13 keine Falltüre unter der Party öffnet, sollte man hier den Notched Shaft in die Wand drehen
13. Falltüre (siehe Punkt 12)
14. Kampf gegen eine Leper Giant
15. Springbrunnen für alles
16. Key of the Temple benutzen
17. Schatzkiste: Holy Covenant und 5000 Erfahrungspunkte
18. Key of Good Keep benutzen
19. Schatz: Onnyx Key
20. Onyx Key benutzen
21. Hier findet man Wikum's Power Globe und darf gegen ein paar Mumien kämpfen

MUNKHARAMA LEVEL +1 UND LEVEL -1:

1. Leiter in Level -1
2. Leiter in Level +1
3. Ein stoned Monk
4. Monk von Punkt 3
5. Zwei Monks
6. Kiste: Chromatic Lyre, Haste Scroll und drei goldene Äpfel
7. Schwarze Tür und Spirit of Life

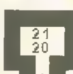
Ratkin Ruins Level 0



NYCTALINTH:
1. Kontrollpult: »Server:023@41A2,Host: »Black Ship Command»
2. TX-Cader
3. Die Türe mit einem Schlüssel, Lockpick oder ganz einfach mit roher Gewalt öffnen
4. T'Rang Part Book - mit TX-Cader lesen
5. Finger Rods
6. Finger Rods benutzen
7. Stun und Shock Rods
8. H'Jenn-Ra T'Rang
9. Bewegt man den Hebel wird, man nach New City teleportiert
10. Kampf gegen T'Rangs

RATKIN RUINS:
1. Ausgang nach Lost Guardia
2. Brass Key, Knack-Knack oder Picklock benutzen
3. Kiste
4. Man trifft Blienmeis - bestehlen!
5. Bertie: verkauft Schußgeräte; Feather Weight Fläschchen kaufen
6. Gildenmeister
7. Kampf mit Grimac und Kumpanen
8. Truhe: Varpal Blade, Armor, Keys
9. Ein Gruppenmitglied sollte den Signet Ring über einen Finger streifen und seinen Arm durch das Gitterfenster strecken
10. Blienmeis: Red Rubber Ball kaufen
11. Red Rubber Ball benutzen
12. Kiste: Robes, Code Stone, Wooden Dowel
13. Black Pyramid: Die Zahl 200 ist eingraviert

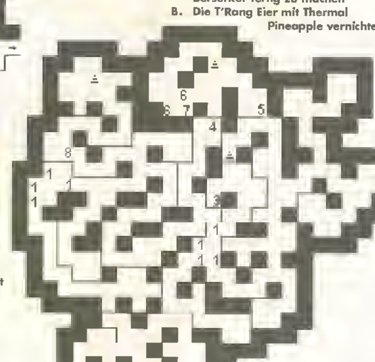
Nyctalinth





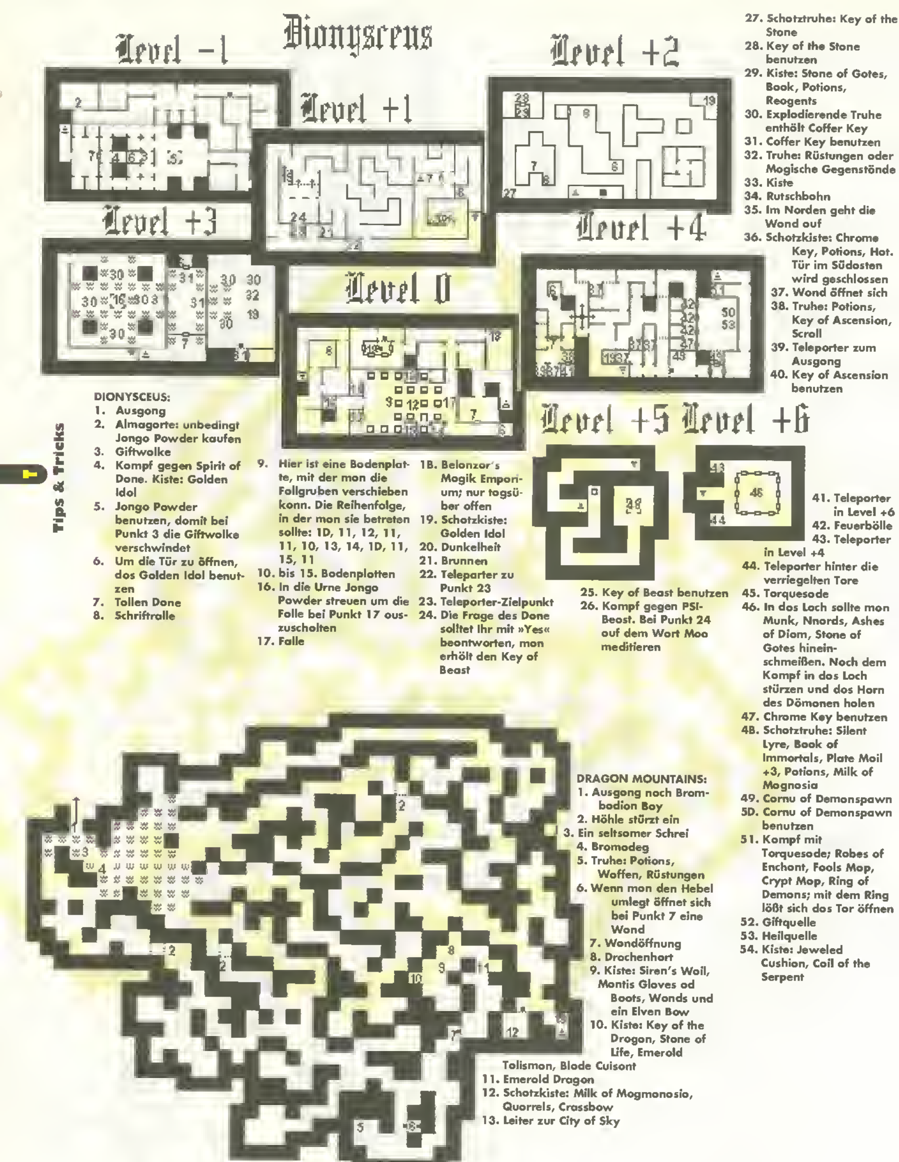
Nyctalinth -1

NYCTALINTH DUNGEON:
1. Gaswalke
2. Verbindung zu Punkt 14 in Nyctalinth
3. Kiste: Holy Basher, Heater Shield, Weapons, Potions
4. Unter den Gebeinen sind Waffen, Rüstungen, Stone of New Life und Midnight Cloak
5. Fässer: Inhalt nicht trinken
6. Bewegungdloser Savant Guard: Mystery Ray anwenden
7. Mystery Ray benutzen um Savant Berserker fertig zu machen
8. Die T'Rang Eier mit Thermal Pineapple vernichten



11. Schatzkiste: Longstem Spade, Potion, Armor
12. Longstem Spade benutzen - Kampf gegen Ymmu
13. Gräbt man hier (Spade), fällt man in den Dungeon unter Nyctalinth
14. Statue: The Creator - Longstem Spade benutzen
15. Truhe: Waffen und Rüstungen
16. Kampf gegen H'Jenn-Ra T'Rang
17. Tydnad Emyt benutzen, um das Crux of Crossing zu bekommen
18. Crux of Crossing anlegen und durch die Sperre gehen
19. Tomb of Vilet Kanabe
20. Kampf gegen Vilet Kanabe und seine untoten Spießgesellen
21. Kiste: Serpent Map sowie 5000 Erfahrungspunkte


Ratkin Ruins Level +1
Ratkin Ruins Dungean (Funhause):
1. Spool Handle
2. Tarnished Key
3. Tarnished Key benutzen
4. Kiste: Rubber Band
5. Rubber Band benutzen
6. Auf die Wippe treten; auf der anderen Seite Black Pyramid befestigen
7. Mit Spaal Handle Kette aufwickeln; zu Punkt 6 zurück. Bevar man auf das rechte Ende der Wippe tritt, salte man eine Feather Weight Patian trinken
8. Fließband ins Level -1
9. Hier kammt man nach Level -3
10. Painted Ball
11. Mit Painted Ball die Zielscheibe treffen um das Tar zu äffnen
12. Bar and Rape
13. Barlane
14. Wooden Dawel benutzen
15. Bar and Rape benutzen
16.- 20.: Hebel bei 16, 18 und 20 nach unten drücken und danach den Kanal auf Level -1 betreten
21. Black Ball
22. Black Ball benutzen; zurück zu 21.
23. Six Spears; die Kombinatian: 5,3,4,2,6,1
24. Kiste, Boot Map
Witch Mountains
WITCH MOUNTAIN:
1. Weibliche Partymitglieder varübergehend sprachlas
2. Truhe: Bat Necklace; Haunting Stick, Pawder
3. Black Partal
4. Nach einem Kampf erhält man einen Key af Crypts
5. Kampf mit Hexe
6. Xamdasa - Galden Teeth
7. Carmela - Galden Nase
8. Barbana - Galden Ears
9. Naralda - Golden Eyes
10. Bei dem gesichtslasen Kapf die Golden Nase, Ears, Teeth and Eyes benutzen
11. Schatzkiste: Map af Sphinx
Giants Dwelling
GIANT DWELLING:
1. Ausgang nach Witch Mountains
2. Red Rasis sawie 5000 Erfahrungspunkte
3. Inschrift: Spot
4. Kampf gegen Spat; 40000 Erfahrungspunkte
5. Necramantic Helm
6. Truke: Waffen, Rüstungen
Ukpyr - City of Glory
UKPYR:
1. Schild: Ukpyr, City af Glary, Umpani Savereign
2. In die Armee eintreten, um in die Stadt zu kammen
3. Recruiting Statian: verschiedene Aufträge
4. Supply Depat
5. Firing Range
6. Humpa Card benutzen
7. General Yama
8. Security Code 2723539 für das Security Vault in New City
9. Sternenkarte
10. Kiste
11. Teleparter nach New City



DIONYSCEUS:

1. Ausgang
2. Almagorte: unbedingt Jongo Powder kaufen
3. Giftwolke
4. Kompf gegen Spirit of Done. Kiste: Golden Idol
5. Jongo Powder benutzen, domit bei Punkt 3 die Giftwolke verschwindet
6. Um die Tür zu öffnen, dos Golden Idol benutzen
7. Tollen Done
8. Schriftrolle
9. Hier ist eine Bodenplatte, mit der mon die Follgruben verschieben konn. Die Reihenfolge, in der mon sie betreten sollte: 1D, 11, 12, 11, 11, 10, 13, 14, 1D, 11, 15, 11
10. bis 15. Bodenplotten
16. In die Urne Jongo Powder streuen um die Folle bei Punkt 17 auszuscholten
17. Folle
18. Belonzor's Mogik Emporium; nur togsüber offen
19. Schotzkiste: Golden Idol
20. Dunkelheit
21. Brunnen
22. Teleporter zu Punkt 23
23. Teleporter-Zielpunkt
24. Die Frage des Done solltet Ihr mit »Yes« beontworten, mon erhölt den Key of Beast
25. Key of Beast benutzen
26. Kompf gegen PSI-Beost. Bei Punkt 24 ouf dem Wort Moo meditieren
27. Schotztruhe: Key of the Stone
28. Key of the Stone benutzen
29. Kiste: Stone of Gotes, Book, Potions, Reogents
30. Explodierende Truhe enthölt Coffer Key
31. Coffer Key benutzen
32. Truhe: Rüstungen oder Mogische Gegenstönde
33. Kiste
34. Rutschbohn
35. Im Norden geht die Wond ouf
36. Schotzkiste: Chrome Key, Potions, Hot. Tür im Südosten wird geschlossen
37. Wond öffnet sich
38. Truhe: Potions, Key of Ascension, Scroll
39. Teleporter zum Ausgong
40. Key of Ascension benutzen
41. Teleporter in Level +6
42. Feuerbölle
43. Teleporter in Level +4
44. Teleporter hinter die verriegelten Tore
45. Torquesode
46. In dos Loch sollte mon Munk, Nnords, Ashes of Diom, Stone of Gotes hineinschmeißen. Noch dem Kompf in dos Loch stürzen und dos Horn des Dömonen holen
47. Chrome Key benutzen
48. Schotztruhe: Silent Lyre, Book of Immortals, Plate Moil +3, Potions, Milk of Mognosia
49. Cornu of Demonspawn
50. Cornu of Demonspawn benutzen
51. Kompf mit Torquesode; Robes of Enchont, Fools Mop, Crypt Mop, Ring of Demons; mit dem Ring lößt sich dos Tor öffnen
52. Giftquelle
53. Heilquelle
54. Kiste: Jeweled Cushion, Coil of the Serpent

DRAGON MOUNTAINS:

1. Ausgong noch Brombodion Boy
2. Höhle stürzt ein
3. Ein seltsomer Schrei
4. Bromodeg
5. Truhe: Potions, Woffen, Rüstungen
6. Wenn mon den Hebel umlegt öffnet sich bei Punkt 7 eine Wond
7. Wondöffnung
8. Drochenhort
9. Kiste: Siren's Woil, Montis Gloves od Boots, Wonds und ein Elven Bow
10. Kiste: Key of the Drogon, Stone of Life, Emerold Tolismon, Blode Cuisont
11. Emerold Dragon
12. Schotzkiste: Milk of Mogmonosio, Quorrels, Crossbow
13. Leiter zur City of Sky

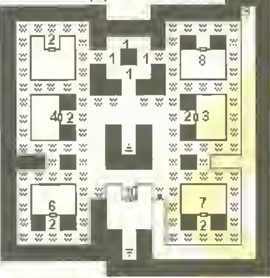
City of Sky

CITY OF SKY:
1. Jon-ette
2. Leiter zu Dragon Mountains
3. Ke-Li, Queen of the Helozoid
4. Credit Card benutzen
5. Bilder
6. Key of Light benutzen
7. Truhe: Ankh of Life, Crusader Helm, Storage Key, Valentine Necklace, Stud-Cuir Bra und Skirt
8. Storage Key benutzen
9. Key of Light
10. Gegen eine Credit Card erhält man von dem Automat ein Power Pack
11. Power Pack and Frontier Phaser
12. Cabaline Powerglobe
13. Light Shield
14. Light Sword
15. First Test: Der richtige Name des Great Makers ist »PHOQNZANG«
16. Second Test. Die Reihenfolge in der Ihr die Knöpfe drücken müßt: Pyramid, Cross, Serpent, Dragon, Wand, Skull, Gate, Star
17. Kompf gegen einen Metodroid
18. Last Test
19. Roumschiff mit dem Wort »PHOONZANG« öffnen und eine Globe Map und den Ring of Power finden

Crypt -1

CRYPT, LEVEL -1:
1. Geist
2. Falle
3. Mit dem Hebel kann man die Tür in der Halle des Todes öffnen
4. Unsichtbarer Geist
5. Giftquelle
6. Heilquelle
7. Wenn man die Toten untersucht, findet man ein paar Goldstücke
8. Eine Mumie, die man nicht ausrauben solte
9. Mit dem Hebel kann man das Tor in der Mitte der Crypt öffnen
10. Kompf gegen einen untoten Samurai und seine Kumpels
11. Bone Combs und Brushes benutzen
12. Quelle
13. Schotztruhe: Key of Tombs, Key of Garrars, Mana Stone, Book
14. Key of the Tombs benutzen
15. Kiste: Ankh, Staff, Potion, Key, Scroll und Powder
16. Jonga Pulver in die Urne streuen
17. Key of the Dragon benutzen
18. Kampf gegen Doom
19. Key of the Crypts benutzen

Crypt -2

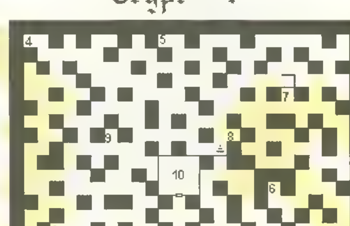


CRYPT LEVEL -2:
1. The Galian Stone
2. Gorrars Key benutzen
3. Kampf gegen Beost of 1000 Eyes
4. Kampf gegen Demon Harragath
5. Truhe: Weapons, Scrolls, Potions
6. Kampf gegen Spirit of D'Argoleth
7. Kompf gegen The Ting from Hell
8. Curse of Ra-Sep-Re-Tep
9. The Fiend of Nine Words
10. Schatzkiste: Jewel of the Sun
11. Key of Skulls benutzen

Crypt -3

CRYPT, LEVEL -3:
1. Heilquelle
2. Schatztruhe: Lyre of the Cakes und Key of the Gato
3. Kiste: Key of Waters und Medicine Bog
4. Kampf gegen ein Seeungeheuer
5. Truhe: Stone of Life, Coif of Divine Mail, Staff of Doom, Black Cown of Death, Cask of Ill Repute
6. Kiste: Lyre of the Cakes, Key of the Gate
7. Key of the Gate benutzen
8. Key of the Waters benutzen
9. Kiste: Star Map
10. Rätsel

Crypt -4



CRYPT, LEVEL -4:
1. Um zum Ende zu kommen, muß man auf die Punkte 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 treton
2. Dragon
3. Temple
4. Serpent
5. Sphinx
6. Crypt
7. Boat
8. Star
9. Crystal
10. Der Endkampf — viel Vergnügen!

ULTIMA UNDERWORLD II

Nach Erfarschung van über 70 Kilometern Gangsystem, dem Abfeuern mehr als 60 verschiedener Zaubersprüche und dem kunstgerechten Zerlegen van scharenweise dahergelaufenen Manstern ist Origins Rallenspiel-Meisterstück endlich geläst.

Unser Mitarbeiter Michael »Avatar« Thomas fand keine Ruhe: Mit den Warten »Ich muß es durchspielen, weil es da ist!« entschwand er in ein schummriges Computerzimmer. Nach zwei Wachen in Klausur mit »Ultima Underwarld II« tauchte er blaß, aber glücklich wieder auf – geschafft! Die Komplettläsung zu unserer aktuellen Rallenspiel-Referenz will »Mic« Ihnen natürlich nicht varenthalten. Wegen des gewaltigen Umfangs müssen wir die Beschreibung allerdings auf zwei Ausgaben aufteilen; die andere Hälfte finden Sie dann in PC PLAYER 5/93.

Übersicht

Wa ist der rate Faden durch die Unterwelt? Diese Frage zu beantwarten, fällt gerade demjenigen besonders schwer, der sich mitten in die ersten Gemetzel begibt, auf der Jagd nach Experience Paints und Schlüsseln, damit er die Suche weiter varantreiben kann.

Das Ziel scheint klar zu sein: Der Blackrock, der das gesamte Castle Britannia umschließt, muß weg. Diese Barriere entstand durch einen mächtigen Zauber des Guardian, dem Erzfeind van Lord British. Im untersten Level der Castle Sewers hat sich ein graßes Stück Blackrack sazusagen als Echa des Zauberspruchs gebildet, dessen acht Seiten Türen in andere Dimensianen darstellen. Der Spieler bereist jede dieser Alternativ-Welten und bringt van dart je ein Blackrock Gem mit. Richtig angewandt machen diese Gems den Blackrack brüchig und öffnen Türen in zukünftige Welten. Wenn der Spieler dann nach in jeder Welt an einem bestimmten Platz einen magischen Stab (Rad) anwendet, zerstärt er damit den Energiefluß zum Guardian. Sind alle acht Gems angewandt und ebensoviele Energielinien gekappt, helfen zwei legendäre Objekte weiter.

Das Zauberbuch mit dem Spruch des Guardian muß zum Hafmagier van Britannia gebracht werden, damit der den Reim einfach umdreht. Außerdem ist der Avatar gehalten, das Harn des taten Känigs Praecar Loth aus dessen Grab zu bergen. Dieses Harn kann mit voller Macht geblasen ganze Gebirge zum Einsturz bringen; das sallte dach wahl für den Blackrock reichen. Allerdings ist die Lunge eines Menschleins dazu nicht voluminäs genug. Deshalb muß der Avatar einen Luftdäman (Djinn) in sich aufnehmen und halten, was nicht sa simpel ist. Hier hilft ein Bad in einer Mischung aus Filanium und Basilisken Öl. Der Matsch wird danach durch Lava gehärtet und durch den Spruch »Iran Flesh« glasiert. Als lebende Djinn-Battle wandelt man dann auf ein Pentagramm (Sigil af Binding), das sich in der Dimensian »Ethereal Vaid« befindet, um dart den Däman sazusagen umzufüllen.

Wa und wie man überhaupt an eine Flasche mit einem Djinn herankammt, läst unser Erläuterungstext zur Dimension »Pits af Carnage«.

Der Einstieg

Wer weiß, was auf einen zukammt, hat's leicht. Das betrifft var allem die Wahl und Ausstattung der Spielfigur. Bei der Anlage des Charakters lahnt es sich beispielsweise nicht, die exatischen Typen wie Mage, Druid oder Tinker zu wählen. Diese Charaktere steigen viel zu langsam auf und dürfen zu Beginn außerdem nicht viele Zusatz-Skills wählen. Es empfiehlt sich eher ein gestandener Kämpfer, der gleich richtig loshauen kann ader ein Paladin, der nach etwas mehr Magie bietet. Etwas abwechslungsreicher fährt man mit Rangern oder Barden; letzterer darf sich z.B. gleich drei weitere Skills aussuchen.

Ganz besonders wichtig aber sind hahe Zahlen bei den Grundcharakterwerten (Strength, Dexterity, Intelligence und Vitality). Sie sollten möglichst weit über 20 liegen. Wenn die Werte erscheinen, wird kurz gecheckt und bei Nichtgefallen sofart Escape gedrückt, damit die Definitian wieder van varne beginnt. Als Zusatz-Skill empfiehlt sich auf jeden Fall Swimming, der bei einigen Charakterklassen angebaten wird, da man gerade bei den ersten Erkundungen in den Castle Sewers äfter schwimmen muß. Ein Skill-Wert von 3 reicht bereits, um ein wenig herumzupaddeln. Die ersten Erfahrungspunkte, die man durch siegreiche Kämpfe erhält, sind sinnvaller im Training für Attack, Defense und Sward angelegt. Überhaupt ist man gut beraten sich von Anfang an auf eine Waffe (das Schwert) zu kanzentrieren, da es einige Zeit dauert, bis gute Äxte und Keulen auftauchen.

Alle Trainer sind schon da

Iolo	Swimming, Appraise, Missile
Dupre	Axe, Mace
Julia	Repair, Picklock, Traps
Geoffrey	Attack, Defense
Syria	Sward, Barehand
Lady Tory	Charisma
Pattersan	Charisma
Nystul	Mana, Casting
Nelsan	Lare, Search
Fissif	Acrabat, Stealth, Traps, Picklock

In den ersten Level von Castle Britannia kehrt der abgekämpfte Abenteurer immer wieder zurück, aber nicht nur um sich auszuruhen und bei den verschiedenen Trainern seine Skills zu verbessern. Nein, es ist für ein Varankammen unabdingbar, sich nach wichtigen Entdeckungen aft mit den passenden Leuten zu unterhalten. Ein kleines Schwätzchen sorgt varrangig für Infarmatianen, zeigt aber auch ab man schan weitergekammen ist. Wenn alle Figuren immer das selbe erzählen, hat man bestimmte Rätsel nicht geläst oder wichtige Gegenstände nach nicht entdeckt. Alle Figuren im Castle haben bestimmte Funktianen und Meldungen, ja manchmal sogar Objekte, die sie erst im Verlauf des Spiels herausrücken. Zu den Nicht-Trainern gehären: Lord British, Nell, Nanna, Charles und Feridwyn.

Die vier Wächter haben keine spielentscheidenden Aufgaben. Eine Sanderfunktian besitzt Miranda. Sie stellt den Infa-Verteiler dar und wird deswegen immer, wenn man aus einer anderen Dimensian zurückkammt, befragt. Meistens verrät sie einem dann, wer weiterführende Infas zu bieten hat ader sie fängt van sich aus ein Gespräch an, um zu melden, daß in Britannia grundlegende Veränderungen

aufgetreten sind. Weiterhin kann Miranda über den Spielstand Auskunft geben. Sie erzählt auf Nachfrage aus welchen Dimensionen der Guardian keine Energie mehr bezieht. Das passiert aber erst nachdem der Spieler eine der Verbindungen gekappt hat. Wie das funktioniert, dazu später mehr.
Wer alle fünf Level vom Castle durchforstet hat, wird den Blackrock auf der Halbinsel ganz unten bemerkt haben, der acht Seiten besitzt. Jede dieser Seiten bildet ein Tor in eine andere Dimension. Zuerst ist nur ein Tor offen; es führt in die Welt »Prison Tower«. Dies erkennt man daran, daß eine Blackrock-Seite blinkt (Achtung, bei manchen Toren ist der Blinktakt extrem langsam). Man tritt einfach darauf zu und schon ändert sich das Szenario und meistens auch die Grafik. Zurück führt der Weg ganz einfach, indem man auf die Blackrock-Wand zuläuft, die sich fast immer hinter einem befindet, wenn man gerade angekommen ist.
In jeder Welt findet sich irgendwo ein Coal Blackrock Gem, das man zu Nystul in Britannia bringen muß, der es kurz behandelt. Daraufhin läßt sich das Gem auf den großen Blackrock unten im fünften Level anwenden und schon hat sich ein neues Tor (manchmal auch mehrere) aufgetan.
In einem Textkasten haben wir für Sie die optimale Reihenfolge der zu besuchenden Welten mit der Anzahl der Level aufgelistet. Es versteht sich von selbst, daß wir hier auf das normale Handwerkszeug des Rollenspielers nicht gesondert eingehen. Wer schwierige Monster nicht besiegen kann, muß sich zunächst an anderen Stellen leichte Beute suchen, um mehr Experience zu bekommen, was automatisch die begehrten Skill-Trainings-Punkte liefert. Ein Hin- und Herpendeln zwischen verschiedenen Welten läßt sich deswegen kaum vermeiden. Einzig das Tomb des Praecor Loth muß in einem Durchgang komplett gelöst werden, da sich erst dann der Rückweg auftut.

Die acht Welten

1. Prison Tower:	8 kleine Level
2. Killorn Keep:	2 mittlere Level
3. Ice Caverns:	2 riesige Level
4. Talorus:	2 große Level
5. Pits of Carnage:	3 riesige Level
6. Mage Academy:	8 mittlere Level
7. Tomb of Praecor Loth:	4 große Level
8. Ethereal Void:	1 großer Level

Die Reihenfolge der Level entspricht übrigens der Anordnung auf der Karte, die der Spieler bei sich trägt. Das dort abgebildete Kristall trägt acht Seiten, die nördlichste entspricht dem »Prison Tower«, dann geht's im Uhrzeigersinn weiter (siehe Grafik rechts).

Magie

Die Anleitung zu Underworld II verrät uns noch längst nicht alle Zaubersprüche, mit denen der Spieler um sich werfen kann. Einige Runenkombinationen erfährt man durch Gespräche und Rätselbewältigung, andere lassen sich nur durch Ausprobieren herausfinden. Nach ungeklärt bleiben die passenden Runen für die Sprüche »Dispel Hunger« und »Smite Foe«, zumal man für diese Sprüche Scrolls findet, die sich aber nur einmal anwenden lassen.

Geheime Zaubersprüche

High Jump:	UUS POR
Repel Undead:	AN KAL CORP
Locate:	BET WIS EX
Map Area:	WIS EX
Time Trap:	IN TYM JUX
Summon Demon:	KAL AN MANI
Mending:	REL SANCT YLEM
Frost Wind:	IN AN FLAM
Tremor:	VAS POR YLEM

Eine kleine Änderung ergab sich für »Levitate« (manche kennen ihn vielleicht noch aus Underworld 1): er lautet jetzt »UUS HUR POR«. Ein Spruch, wie etwa Tremor, dürfte erfahrenen Rollenspielern ebenfalls noch bekannt sein, ist jedoch nicht extra in der Anleitung zu Underworld II aufgeführt. Er funktioniert jedoch recht prächtig, was man nicht von allen Sprüchen aus dem Vorgängerspiel behaupten kann. Viele der neuen Sprüche (Time Trap, Frost Wind, Summon Demon) sind aus dem fünften Zirkel aufwärts, also für Charaktere mit niedriger Erfahrungsstufe zu Beginn nicht zugänglich.
Doch was tun, falls es mit dem Zaubern mal nicht so klappt? Dazu analysieren wir hier kurz die Meldungen, die Underworld II ausgibt und die uns Hinweise darauf geben, welche Aktion weiterhilft.

»Not a spell«
Die Runenkombination ist falsch. Dies liest jeder, der verschärft neue Sprüche per Zufall finden will oder sich einfach vertippt hat.

»You are not experienced enough«
Der Adept befindet sich noch nicht im entsprechenden Zirkel, um den Spruch zu beherrschen. Kämpfen und im Level weiter aufsteigen ist angesagt.

»Spell has no noticable effect«
Ein Spruch wurde zweckentfremdet angewendet und ist schlicht verpufft.

»Not enough room to release the spell«
Wer zum Abfeuern eines »targeted spell« (z.B. Fireball, Magic Arrow) zu nah vor einem Ziel (Objekt oder Monster) steht, sollte auf Abstand gehen.

»Casting was not successful«
Der Spruch darf just in dieser Dimension nicht verwendet werden, funktioniert aber durchaus in anderen Welten. »Gate Travel« ist z.B. in Britannia verboten.

»The incantation failed«
Die Erfahrung des Magiers (Casting Skill) sorgt für fehlerfreies Sprücheklopfen. Mit hohem Casting-Wert sinkt die Wahrscheinlichkeit Unsinn zu brabbeln. Hier sollte man schnell nochmal auf die zusammengesetzten Runen klicken.

»Not enough mana to cast the spell«
Es ist keine Zauberenergie mehr im Hirn der Spielfigur, da hilft nur schlafen oder eine »Scroll of Mana Boost« oder »Regain Mana«.

»The spell backfires«
Es besteht die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spruch auf den Adepten zurückschlägt. Je erfahrener ein Magier ist, desto seltener passiert dies.
Böse kann das Backfire ausgehen, wenn es sich um Schuß- und Angriffssprüche wie etwa Fireball handelt.


Die einzelnen Welten in der Übersicht

ULTIMA UNDERWORLD II

Die Erfahrung des Zauberers macht sich bei einigen Formeln auch in der Stärke des gewünschten Effekts bemerkbar. Ein frisch aufgestiegener Möchtegernmagier, der gerade mal den Map-Area-Spruch beherrscht, wird bei Anwendung noch nicht viel vom Umfeld auf seiner Karte zu sehen bekommen. Wer in hohen Erfahrungsstufen Wis Ex anwendet, bekommt fast einen gesamten unbekannten Level auf einen Schlag fertiggezeichnet.

Ausrüstung

Am Anfang heißt es anziehen, was nur geht. Auch wenn man oft auf gute Rüstungen stößt, die abgetragen (worn) oder sogar »badly worn« sind. Die Statusangabe bedeutet jedoch nur, daß sich ein Objekt bei weiterer Abnutzung (Treffern im Kampf) irgendwann auflöst. Seine Aufgabe, z.B. Schutz durch Rüstung, erfüllt es so lange bis es in den Zustand »broken« übergeht. Dann ist es nicht mehr zu reparieren.
Mit hohem Repair-Skill und einem Amboß läßt sich alles reparieren. Trotzdem kann es per Zufall passieren, daß man dabei ein Teil schädigt oder sogar zerbricht, daher sollten Sie vorher besser den Spielstand speichern.
Wenn mehrere Reparaturversuche erfolgreich waren, wird der Zustand mit »servicable« ausgegeben. Das sollte normalerweise reichen; aber man kann auch weiter reparieren bis ein Objekt »excellent« ist (also praktisch wie neu).
Die Gegenstände werden außerdem ihrer Qualität nach bezeichnet. Ein Paar »Plate Boots« sind zwar schon besser als gar keine, wer aber »Plate Boots of Protection« trägt, hat mehr Schutz. Natürlich gibt es noch weitere Steigerungen:
Minor
Major
Great
Very Great
Tremendous
Unsurpassable
Das gilt ebenso für Waffen; nur das die Bezeichnung dann beispielsweise »Dagger of tremendous Damage« heißt. Hilfreich sind manchmal auch die Sonderobjekte wie »Cowl of Valor«, eine Kappe die zwar nur normalen Schutz bietet, dafür aber die Attack-Werte verbessert, oder die »Leggins of Stealth«, die günstiges Anschleichen erlauben.

Sterben

Wer in Britannia allzu fetten Monstern vor die Füße spuckt, wird bald in den Origin-Himmel einfahren. Sollte einen jedoch der Tod in einer der anderen Dimensionen ereilen, so ist das Spiel nicht zu Ende, sondern man wird in die Nähe des Blackrocks im fünften Castle-Level zurückgeschleudert. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen und stellt – wie etwa in der Ethereal Void oder im Tomb des Praecor Loth – die einzige Möglichkeit dar, den Level in ausweglosen Lagen vorzeitig zu verlassen.

Bewegung

Vorab noch ein paar nervensparende Tips zur Fortbewegung. Wer ziemlich oft und dazu noch genau springen muß, sollte sich ganz langsam an den Rand eines Abgrunds vortasten. Dort hakt die Spielfigur leicht fest und ist nur mit ausdrücklichem Vorwärtsbefehl weiterzubewegen. Von dort läßt sich mit <Shift-J> aus dem Stand über maximal zwei Felder nach vorne springen. Wer rückwärts geht, braucht sowieso keine Angst zu haben, irgendwo abzustürzen, denn das Programm läßt dies einfach nicht zu.
Ganz wichtig für alle, die einmal zu schnell auf Eis gerannt sind, dürfte der folgende Tip sein: Eine endlose Rutschpartie läßt sich sehr schnell mit ein paar Hüpfern in die Luft beenden. Ein Senkrechtsprung mit <J> wirkt übrigens befreiend, falls sich die Figur einmal an einem Vorsprung so unglücklich verhakt, daß sie partout nicht mehr weitergehen will.

Aktionen, die Sie sich sparen können

So manches, was der gefrustete Abenteurer probiert, ist sinnlos. Hier eine kleine Liste, der Dinge, die von Origin nur als Ablenkung eingebaut wurden:

- Pilze pflücken und essen.
- Grüne Potions sammeln und trinken.
- Schlägereien in Castle Britannia anfangen.
- Kisten im großen Wachraum von Killorn Keep öffnen.
- Von Kintara in Killorn Keep die Dragonskin Boots eintauschen.
- Den mittleren, abgeschlossenen Bereich im Level 2 von Killorn Keep erkunden.
- Killorn Keep durch Töten der Brain Creatures zum Absturz bringen.
- Die verschlossene Kiste in Nystuls Zimmer öffnen. Darin befindet sich ein total abgefahrener Gag. Wer auf schräge Witze steht, kann sich mit Magie oder extrem guten Picklock-Skill an der Kiste versuchen.

Castle Britannia



CASTLE BRITANNIA, LEVEL 1:
- **A. Startpunkt**
- **B. Thronraum; Lord British**
- **C. Iolo**
- **D. Dupre: hat Schlüssel zu den Sewers**
- **E. Nelson; Potion of Cure Poison**
- **F. Nystul**
- **G. Große Halle; Miranda**
- **H. Charles, Nell, Janna**
- **I. Patterson**
- **J. Feridwyn**
- **K. Lady Tory, Julia**
- **L. Syria**
- **M. Geheimraum; allerlei Ausrüstung, Runen (BET, IN, JUX, MANI, ORT, SANCT)**

CASTLE BRITANNIA, LEVEL 2:
- **A. Vorratsraum**
- **B. Armoury; allerlei Ausrüstung**
- **C. verstecktes Studienzimmer von Nystul; Runen (DES, POR, REL, UUS, YLEM), schwarze Perle; Potions of Lesser Heal (gelb), Resist Blows (purpur) und Increase Mana (durchsichtig)**
- **D. Riesenratte**
- **E. Fleischschnecken**

Und los geht's. Der Avatar startet in seinem eigenen Zimmer und untersucht, nachdem er sich mit den wichtigsten Sachen ausgerüstet hat, die nördliche Wand. Die Geheimtür wird geöffnet und der Raum dahinter geplündert. Hier liegen gleich die Karte und

ULTIMA UNDERWORLD II



CASTLE BRITANNIA, LEVEL 3:
A. Dieb Fissif; Rune (LOR), Patian of Resist Blaws, Dietriche
B. Headlesses
C. Ratten
D. Shartsward af Minar Damage, Chain Baots
E & F. Ziehkette öffnet Fallgitter
G. Leather Glaves
H. Gazers; Kiste enthält: Laterne, Krone (verflucht), Chain Gauntlets, Scrall af Mass Canfusian, Patian af Basilisk Oil (nicht trinken!), Rune (EX)
I. Patian of Heal
J. Haunt; Kiste enthält: Schlüssel, Scrall af Telekinesis, Rune (NOX), narmales Zepter, Moonstane (wichtig für Gate Travel)
K. Leather Vest af Additianal Pratectian
L. Wand af Deadly Seeker, Patian af Dispel Hunger
M. Ghast; Goldener Ring (verflucht), Scroll af Repell Undead, Chain Cawl af Valar
N. Falle: Baden klappt bei Betreten weg
O. Wand af Magic Arrows

der Zauberbeutel, sowie ein paar Runen, die man immer greifbar im Inventary halten sollte. Die Tür im Narden ist ebensa schnell mit dem Hebel gäffnet. Sie führt in den außen liegenden Rundgang, in dem man sich mit dem ersten Feind, einer schmächtigen Ratte, auseinandersetzen darf. Den Schlüssel für den Abgang in die Sewers besitzt Freund Dupre.

Var weiteren Erkundungen sallte man sich aber zuerst mit allen Personen im Castle unterhalten. Wichtig ist noch die Geheimräume von Zauberer Nystul zu plündern; alle nützlichen Patians sawie diverse Runen sind die Beute. Doch Varsicht: Schauen Sie sich alle Gegenstände, die Sie aufnehmen vorher an. Wenn es in der Beschreibung heißt: »belanging to ...«, dann dürfen Sie nicht zugreifen, sanst werden Sie Ärger mit der jeweiligen Figur bekammen (was aben im Castle nicht passieren darf). Wegzehrung halen wir uns ebenfalls im zweiten Level, den wir über den Abgang im Nardosten hinter der Küche ereichen.



CASTLE BRITANNIA, LEVEL 4:
A. Scrall af Lesser Heal
B. Riesenspinnen
C. Scrall af Night Visian, schwarze Eierschalen (wichtig für Altara)
D. Headlesses; Wand af Lightning
E. Gablin
F. Gablin »Ragwump«
G. Gablin »The Dripper«
H. Riesenrotten
I. Galdener Ring (verflucht)
J. Scrall af Cure Paisan
K. Krone, Scroll af Reveal, Patian af Flamepraaf
L. Reaper; Schlüssel, Scrall af Tremar
M. Imp »The Listener«

Sewers

Für frisch gefertigte Charaktere empfiehlt es sich zunächst überall herumzustäbern, um wirklich alle Monster zu erwischen und zu besiegen, denn das bringt Experience. Checken Sie jedoch varher mit »Look« immer, ab eine Kreatur nicht vielleicht »peaceful« ist und ab Sie sich mit ihr unterhalten können (wie z.B die drei Gablins im Südwesten von Level 4). Das trifft hauptsächlich auf Manster zu, die auf zwei Beinen laufen. Auf alles, was kriecht und fleucht ader was Sie safart angreift, kännen Sie bedenkenlas einschlagen.

Die beiden Headless am Anfang (siehe Karte und Legende) sind zwar schan recht gefährlich, doch man kann jedes Monster mit der geeigneten Kampftechnik und guten Reaktionen besiegen. Außerdem trifft man hier unten auf Fissif, der sich entweder dazu überreden läßt van selbst ins Gefängnis zu gehen, ader den man darthin prügeln muß. Van ihm erhält der Spieler die Taschenuhr, um immer die genaue Zeit zu erfahren. Danach ist Fissif nur nach aben im Gefängnis erreichbar. Mit ihm läßt sich ein Schwätzchen durchs Gitter führen. Zirka in der Mitte des Spiels wird er jedoch aus dem Gefängnis entfliehen, dann sind die speziellen Skills, die er lehrt (Acrobat, Stealth) nicht mehr zugänglich.

Das Gatter am Ende des großen langen Gangs in Level 3 läßt sich übrigens nur mit einem Hebel auf der Rückseite äffnen. Um darthin zu gelangen, muß der Avatar im richtigen Moment über die verschwindenden Bodenplatten um die Ecke laufen. Danach spaziert man mit Water Walk (YLEM POR) lässig übers Wasser und beseitigt erst einmal alle Lurker. Einige der Abflüsse führen in dahinterliegende Geheimbereiche.

Die Tür im südlichen Gang (in der Mitte der Karte) läßt sich nicht ohne weiteres äffnen. Den richtigen Schlüssel dazu besitzt Charles, der ihn automatisch, aber erst zur Hälfte des Spiels herausrückt. Auf den großen Wasserfall hilft ein Hüpfer mit magischer Unterstützung (UUS POR).

Im Level 4 bewacht ein Reaper den Schlüssel zur Armaury, der in einer Nische liegt. Der Schlüssel ist

CASTLE BRITANNIA, LEVEL 5:
A. Scrall af Deadly Seeker
B. Blackrock Gem (Tar zu den anderen Dimensianen)
C. Ghasts; Patian af Flamepraaf
D. Scroll af Daylight, Rune (POR)
E. Magical Leather Glaves (verflucht)
F. Wand af Create Faad
G. Leather Vest af Taughness
H. Potian af Heal





KILLORN KEEP, LEVEL 1:
A. Magier Merzan, Händler Aran und Bishay
B. Lord Thibris
C. Kiste enthält: Eyeballs
D. Magierin Altara: besitzt Runen (CORP, AN, QUAS)
E. Mystell
F. Labar, Ogri, Kintara
G. Jasie
H. Beauty, Chirl
I. Blacky
J. Potion of Heal, Wand of Acid Spit

KILLORN KEEP, LEVEL 2:
A. Rotor Ring (verflucht)
B. Potions of Hallucination (grün) und Missile Protect (purpur), Scroll of Cure Poison, Schlüssel
C. Headlessas; Blackrock Gem, Longsword of Major Accuracy
D. Brain Creatures (halten Schloß am Fliegen); hier Altaras Zauberstab benutzen
E. Falle – Ethereal Void

extrem schwierig zu angeln, er liegt halb unter Abfall bedeckt und ist nur aus einer bestimmten Position zu sehen. In der Grube sollte man sich dazu in alle Ecken stellen und direkt nach unten schauen. In der Armoury darf sich der Avatar dann mit guten Rüstungen und Waffen versehen (Rock Hammer nicht vergessen).

Prison Tower

Nachdem man durch das erste offene Blackrock-Portal im fünften Castle-Level gegangen ist, eröffnet sich vor einem der Keller des Prison Tower, bei dem es zwei verschiedene Lösungswege gibt. Entweder man schlägt sich durch alle Goblins nach oben und rafft dabei an Schlüsseln, Geld und Runen zusammen, was nur geht. Oder man unterhält sich mit den Goblins (viel Charisma nötig), macht sich unter falschem Namen bekannt und hangelt sich mit Hilfe der Paßwörter weiter. Am Ziel gibt es für beide Wege etwa gleich viel Experience Points.

Den großen Troll in der Zelle auf Level 6 sollte man sich auf jeden Fall zum Freund machen. Der Chef der Goblin-Wächter besitzt den Blackrock Gem. Auf dem Weg nach oben, heben Sie zwei Paar Fraznium Gauntlets auf. Eines tragen Sie, um das Force Field im achten Level zu passieren. Das andere wird danach an den Insassen der Zelle (Bishop) verschenkt, der daraufhin fliehen kann. Bishops Zelle ist außerdem der Ort an dem wir später den Rod anwenden, damit die Verbindung zum Guardian gekappt wird.

Killorn Keep

Die fliegende Burg Killorn ist eine böse Parallelwelt zu Britannia. Bevor man alle Fragen bei Mystell im Nordwesten (Alternativraum zu Iolas Zimmer) beantworten kann, muß man vorher mit Kintara, Labar und Ogri in der Küche geredet haben. Von Mystell darf sich der Avatar ruhig zum Verrat an Altara anstiften lassen, er braucht ihn ja nicht auszuführen. Die Zauberin Altara, gleich im Raum daneben, fragt nach Bishop und gibt dem Avatar einen Dagger mit dem der »Listener Imp« im vierten Britannia-Level vernichtet werden muß. Das sollte man gleich erledigen; die Lava im Südosten ist für die Spielfigur passierbar, sofern sie den Dagger bei sich trägt. Die Erfüllung des Auftrags meldet man natürlich sofort an Altara zurück.

Außerdem braucht Altara eine schwarze Perle, ein Spinnen-Ei und den Amethyst-Rod um den magischen Stab zu basteln, der die Welten befreit. Eine Schwarze Perle schenkt sie uns selber, das Spinnen-Ei stammt aus dem Nest in Britannia-Level 4 und den Amethyst-Rod finden wir im Talorus-Level 1. Aus der Küche von Killorn Keep führt eine Treppe in Level 2. In einem absteigenden Gang stolpern wir über ein rotes Feld mit vier Kerzen an den Ecken. Dies ist eine Falle. Wer die Kerzen entfernt, darf passieren und im Raum dahinter den Blackrock Gem aus den Klauen der Headless holen. Wer kräftig Experience sucht, sollte sich jedoch an der Falle versuchen. Bei brennenden Kerzen führt die rote Platte in einen abgeschlossenen Bereich der Ethereal Void. Dort sollte man sich nicht an Trugbildern, wie dem Schädel stören, wohl aber die fiegenden Imps besiegen. Am Ende darf man sich in die Lava stürzen, um wieder in Killorn Keep zu erscheinen.

Die Kartenfunktion ist hier übrigens, wie überall in der Ethereal Void, außer Betrieb.

Ice Caverns

Man unterhalte sich mit Makpo und schliddere hinab in Level 2, um auf der Eisfläche den Blackrock Gem aufzunehmen. Wer alles erforscht, dem werden viele Runen und vor allem der Wächter zum Dam Control nicht entgangen sein. Der Damm muß geöffnet werden, bevor man in die verlorene Stadt Anadunos gehen kann, um sich dort mit dem Geist Beatrice zu unterhalten.

Doch davor haben die Götter von Origin ein fieses, kleines Labyrinth-Rätsel gesetzt. Die Maze im Südwesten läßt sich mit Knopf, Schalter, Hebel und Kette kontrollieren, die an der Säule davor angebracht

PRISON TOWER, LEVEL 2:
A. Goblin-Wächter: Passwort »melanama«

PRISON TOWER, LEVEL 3:
B. Goblin Freemis

PRISON TOWER, LEVEL 4:
C. Goblin Janar: Passwort »beacon«
D. Felix (möchte, daß man Froemis tötet)

PRISON TOWER, LEVEL 5:
E. Wand of Light
F. Goblin Schmied: besitzt Runen (REL, SANCT)
G. Armoury, diverse unbrauchbare Waffen

PRISON TOWER, LEVEL 6:
H. Goblin-Wächter: Passwort »melanama«, hat Schlüssel für Aufgang
I. Goblin-Anführer »Borne«
J. Ogre Garg: Wenn man ihn befreit, schlachtet er alle Goblins ab

PRISON TOWER, LEVEL 8:
K. Goblin Milenus
L. Mangbats
M. Kraftfeld (durchdringbar mit einem Gegenstand aus »Fraznium«); Gefangener »Bishop«; hier Altaras Zauberstab benutzen



ULTIMA UNDERWORLD II



ICE CAVERN, LEVEL 1:
A. Skolotons; Rune (WIS), Kartenstück, Scralls af Water Wolk und Map Area
B. Patian af Thick Skin, Dagger af Great Accuracy
C. Handaxe of Mojar Damage
D. Potions of Cure Poison (rot) und Mana Baast (durchsichtig)
E. Eis-Golem »Sentinal 868«
F. Runen (ORT, LOR), Shartsward of Accurocy, Ring af Protection
G. Dam Control
H. Schlüssel
I. Hebel für Damm



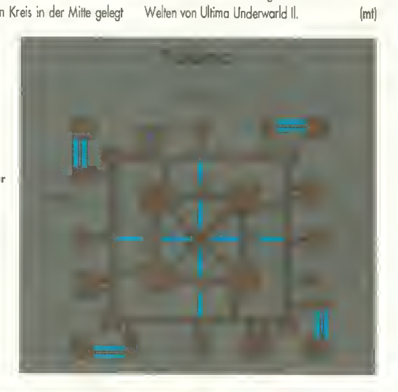
ICE CAVERN, LEVEL 2:
A. Makpo the Mod
B. Blackrock Gem
C. Potion of Greater Heal
D. Filonium-Reservaire
E. Potian af Thick Skin
F. Broadsward of Paisan Weopon, Mace of Major Domoge
G. Runon (MANI, IN, OUAS), Wond of Smite Undead
H. Runen (GRAV, UUS, REL), Orb
I. Geist Beatrice; hier Altaros Zauberstob benutzen

sind. Den Schlüssel erreicht man, indem man Chain, Lever und Switch nach aben stellt und den Buttan in den herausgedrückten Zustond bringt. Um dann die Tür zu erreichen, stellt man ein: Lever down, Switch dawn, Chain up und Button pressed.

Talorus

Jetzt kommt Science-fiction-Feeling auf. Die Stary zu Talarus könnte aus einer Enterprise-Episode stammen. Im ersten Level liegt der gesuchte Amethyst-Rod. Hier unterhält man sich mit allen Talarianern und findet bald heraus, daß man die Bliy Skup Chamber reprogrammieren muß. Dazu wird das Informatian Crystal und der Delgnizatar aus Level 2 gebraucht. Das außerdem benötigte Cantraller Crystal findet sich im Hinterraum des Futurian. Nahe dabei liegt eine Batschaft, die die richtige Nummer nennt. Die Kristalle kann man nicht nur anschauen, sandern auch benutzen.
Nun darf der Bliy Skup Ductsonare beseitigt und in der Chamber das Info-Kristoll aufs Purple Pad, das Cantraller-Kristall aufs Yellow Pad und der Delgnizator auf den blauen Kreis in der Mitte gelegt werden. Die Maschine läßt sich durch die Kette an der Wand aktivieren. Hier wird ebenfalls Altaras Rod benutzt. Beim Historian holt man sich danach den Preis (das Blackrock Gem) ab.
Die Light Spheres, die man im Raum nördlich der Chamber findet, sind übrigens taghelle Lichtquellen. Sie lassen sich wie eine Laterne an- und ausschalten. Da sie sich relativ schnell aufbrauchen, kann man sie wieder aufladen. Dazu dient die galdene Platte in der östlichen Nische. Man lege eine leere Sphere darauf (Achtung: nicht werfen, sonst wird Abfoll daraus) und betätige den Schalter an der Wand. Britzel, schan ist die Batterie wieder voll.
Das war's für diesen Monat. Das nächste Mal widmen wir uns den extrem gehaltvallen letzten vier Welten von Ultima Underworld II. (mt)

TALORUS, LEVEL 1:
A. Bliy Skup Ductosnare
B. Light Spheres (gobon Licht und lassen sich immer wieder aufladon)
C. Dato Integratar
D. Rune Keeper
E. Amethyst-Rod für Altoras Zauber
F. Dialogicians
G. Eloemsynator
H. Futurian
I. Historian
J. Bliy Skup Chomber; hier Altoras Zauberstab benutzen
K. Contral Crystal für neuen Ductasnare (auf Mitteilung »For Avotar« achten)





TALORUS, LEVEL 2:
A. Leother Boots of Bauncing, Sceptre of Mona Rogoin
B. Vorz Ductosnare, Delgnizatar
C. Ductasnore Infarmation Crystal
D. Blockrack Gem



Lange erwartet, endlich im Anflug: Origin will in Kürze **Strike Commander** veröffentlichen. Die Testpiloten unserer Redaktion werden Ihnen in vier Wochen verraten, ob das High-End-3D-Spektakel hält, was es verspricht.



Sieht gut aus, aber wie spielt es sich? Nach der Lektüre unseres Strike Cammander-Tests sind Sie schlauer

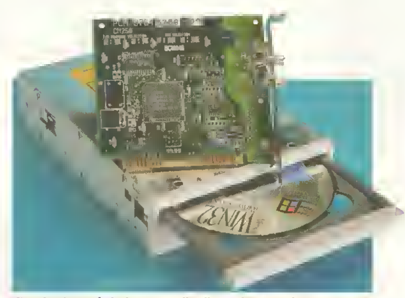
Rund um Ostern erwachen die Spielerhersteller aus ihrem nachweihnachtlichen Dornröschen-Schlaf. Im Testteil der nächsten Ausgabe könnten sich deshalb einige weitere prominente Titel befinden, auf die wir schon seit Monaten warten. Microprose verheißt endlich eine fertige Version von **The Legacy** und New World Computing veröffentlicht das Weltraum-Strategieepos **Empire Deluxe** – von dem unsterblichen »Wir warten seit einem halben Jahr drauf«-Klassiker **X-Wing** mal ganz zu schweigen.

Unsere furchtlose Hardware-Redaktion stürzt sich im Wonnemonat auf das **Miracle**, eine Art elektronischen Klavierlehrer für den PC. Wird es dieser Keyboard-Erweiterung gelingen, unseren Tester zu geschmeidigen Fingerübungen zu inspirieren? Keine Flötentöne, aber üble Strahlungen entweichen so manchem **Manitar**. Auch wenn Sie mit Ihrem PC »nur« spielen, sollten Sie im Hinblick auf Gesundheit und Zukunftssicherheit (Stichwort **Super VGA**) einige Essentials beim Monitorkauf beachten - nachzulesen in unserem Grundlagenartikel in der nächsten Ausgabe.



Keybaard sucht Anschluß: Klavierstunden mit dem Lernsystem Miracle

Langsam tauchen am Horizont die ersten vielversprechenden CD-Spiele auf; gleichzeitig rutschen die Preise für **CD-ROMs** in den Keller. Ob sich der Kauf eines Laufwerks jetzt lohnt und was Sie bei der Auswahl beachten sollten, verrät unser CD-Schwerpunkt. Nach dessen Lektüre können auch Sie souverän die Unterschiede zwischen CD-ROM-XA und Photo-CD herunterbeten.



CD-ROM im Aufwind: Unser Silberling-Schwerpunkt sagt Ihnen, welche Features ein vernünftiges Laufwerk haben muß

Unser neuer, verbesserter **Tips-und-Tricks-Teil** wird Ihnen bei aktuellen Topspielen auf die Sprünge helfen. Der zweite und letzte Teil der Underworld II-Karten ist ebenso mit von der Partie wie eine **Spaco Quest V-Lösung** und viele weitere Tips.

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Manat!

PC PLAYER 5/93 erscheint am 14. April

FINALE

Das aktuelle Sim-Programm

Wieder mal nix los? Wieder keine Termine, Rendezvous, Verabredungen? »SimDate« von Simax simuliert einen vollen Terminkalender und macht ihr Leben wieder spannend und stressig. SimDate ist ein TSR-Programm, daß sich in 17 verschiedene DOS- und Windows-Terminplaner einklinkt und zufallsmäßig Termine erzeugt. Dabei werden die verschiedensten Quellen angezapft: per Modem kann sich SimDate aus dem Simax-Großrechner die neuesten Kino- und Theatertermine, Messen aller Art, Aktionärsversammlungen aller wichtigen AGs und exotische Ferientage (wie das Muschelfest auf Fidschi) abrufen. Dazu »erfindet« es Dates mit fiktiven Freunden/Freundinnen (Zahl einstellbar) und Geschäftspartnern. Im Notfall können Sie die fiktiven Termine ausblenden lassen; wenn Sie vor Freunden oder Kollegen besonders streßgeplagt aussehen müssen, gibt es auch die Overload-Funktion, die mehrere Termine gleichzeitig stattfinden läßt.

SimDate ist ein Booster fürs Selbstwertgefühl

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Diesen Monat stellen wir vor: Fünf brandneue CD-ROM-Ideen, die trotz dicker Datenmenge wohl keine Bestseller sein werden.

Platz 5: »Spectrum Spectacular«: Alle Programme, die je für den Sinclair Spectrum erschienen sind, auf einem CD-ROM.

Platz 4: »Beta Busters«: Gesammelte Beta-Versionen bekannter Programme (Grafik, Textverarbeitung, Betriebssystem), die noch ein paar kleinere Fehlerchen und Abstürze haben, dafür im Paket aber wesentlich preiswerter sind, als die teuren Original-Versionen.

Platz 3: »Bundestag 92«: Alle Protokolle der Bundestags-Debatten 1992 nach Kriterien sortiert und mit phonetischer Stichwort-Suche.

Platz 2: »Fractal Fantasies«: 17000 Bilder vom »Apfelmännchen« dem beliebten Fraktal aus Forschung und Lehre. Sparen Sie sich den Fraktal-Generator, hier sind alle Bilder vorberechnet.

Platz 1: »Telekoms Greatest Hits, Vol. II: The 60s«: Auszüge aus allen deutschen Telefon-Büchern von 1960 bis 1969 einschließlich der besten gelben Seiten und der schönsten Vorwahlen im chronologischen Vergleich.

Wie nenn' ich's nur?

Intel hat entschieden: Der neue 80586-Prozessor heißt nicht salopp »586« sondern »Pentium«. Die Zahlenfolge wäre nämlich rechtlich unschützbar. Hinz und Kunz dürften damit einen beliebigen Chip bauen, der 586 heißt; einen Pentium gibt es hingegen nur von Intel. Der Name als solcher sorgt hingegen für hochgezogenen Augenbrauen. Penta steht für fünf (wie in 586). Intel preist den Pentium also als die fünfte Generation an. Leider verloren: Fängt man beim 8086 mit dem zählen an (und ja, es gibt tatsächlich einen 80186, zum Beispiel in Faxkarten!), dann ist der Pentium schon die sechste Chip-Generation. Eine nicht repräsentative Befragung auf der Straße, was denn »Pentium« sei, brachte höchst erstaunliche Ergebnisse zustande, welche die Intel-Marketingabteilung ins Grübeln bringen sollte:

- »Pentium? Ist das nicht ein radioaktives Element? So wie Plutonium oder Strontium?«
- »Klingt wie ein neuer Schriftsteller-Verband.«
- »Nie gehört. Vielleicht ein neues Kopfschmerzmittel?«
- »Wohl so ein neumodischer japanischer Kleinwagen?«
- »Das ist doch so eine Kugelschreiber-Marke, oder?«
- »So heißt doch dieser eine chinesische Politiker...«

Auch Branchen-Profis haben ihre eigene Interpretation des Namens. So ließ sich ein Geschäftsführer von Intel-Konkurrent AMD zur Bemerkung »Wäre ein guter Name für eine Zahnpasta« hinreißen.

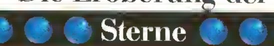


Auch eine Methode, für einen schnellen PC zu werben

Fährt der auch mit Bleifrei?

Epson gewinnt unseren inoffiziellen Preis für die witzigste Computerwerbung des Monats. So stellt der durch seine Drucker bekannte Hersteller in den USA seinen neuen PC mit Windows-Beschleuniger vor. Leider sieht der Computer in Wirklichkeit ganz normal aus, der abgebildete Chopper-PC soll nur verdeutlichen, wieviel schneller der PC gegenüber den alten Modellen sein soll. Gerüchte, daß man den PC nur mit einer Lederjacke bekleidet benutzen darf, werden von Epson heftig dementiert.

SPACEWARD HO!™



Die Eroberung der Sterne

Spaceward Ho! ist ein Spiel in dem Sie den Weltraum erobern müssen. Sie beginnen mit einem raumfahrenden Volk, das es gerade erst geschafft hat, seinen Planeten zu verlassen. Versuchen Sie Ihre Technologie zu verbessern, weitere Planeten zu kolonisieren und neue Raumschiffe zu bauen. Außerdem müssen Sie sich gegen die anderen Völker im Weltraum verteidigen, die ebenfalls alles erobern wollen. Doch seien Sie sehr vorsichtig, denn... Spaceward Ho! macht süchtig und kann einen Großteil Ihrer Zeit in Anspruch nehmen. Eine Mehrspieleroption erlaubt es Ihnen, nicht nur gegen den Computer, sondern gegen 19 Ihrer Freunde zu spielen!




Herausfordernde künstliche Intelligenz der Computergegner


Verschiedene Spielstufen

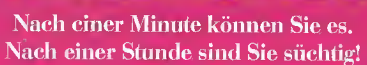

Beliebig definierbare Galaxien


Bis zu 20 Spieler


Volle Netzwerk Kompatibilität


Einfache Steuerung


Hoher Suchtfaktor



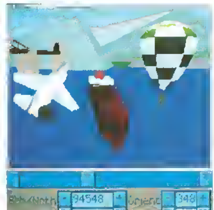
Komplett in deutsch

Erhältlich für IBM™-AT • DOS oder Windows™-Version.
VGA-256-Farb-Grafik, 640 kB RAM und Festplatte erforderlich.
Unterstützt SVGA, VGA, EGA, Hercules Mono. Multimedia Soundunterstützung.
Windows 3.0™ oder höher erforderlich (für Windows Version)
Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/ 66 02 38

Vertrieb:
Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius Handels GmbH & Co. KG; Schweiz: Thali AG



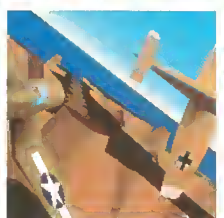


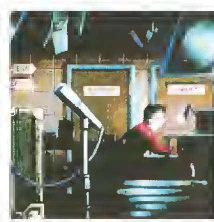






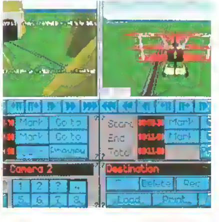
STUNT ISLAND





Gleichzeitig Stuntman, Pilot und Regisseur sein, das gibt's nur in Hollywood!









SO EINE LEISTUNG IST OSCARREIF !

Die amerikanischen Filmstudios haben soeben den originellsten Vertrag des Jahrhunderts unterzeichnet. Sie kauften eine ganze Insel: STUNT ISLAND, das Paradies des Films und der Flugstunts.

Das Spiel STUNT ISLAND, das in Zusammenarbeit mit Profis aus Hollywood entwickelt wurde, kombiniert Flugsimulation und Filmregie. Auf dieser paradiesischen Insel können Sie fliegen, Ihre Leistungen filmen, den Schnitt erledigen und die Tonspur bearbeiten. Das Resultat: eine Fülle atemberaubender Filme.

Vom ersten Zweidecker des ersten Weltkriegs bis zur Weltraumfähre Challenger haben Sie die Auswahl zwischen 50 Fluggeräten und konnen an einem Stunt-Wettkampf teilnehmen, in dem 32 Prüfungen auf dem Programm stehen.

Entwerfen Sie Ihre eigenen Stunts mit Hilfe einer Sammlung von 34 Szenen, 800 animierbaren Requisiten, Fahrzeugen, Personen und Gebäuden, um Aufnahmen zu drehen, die den großen Hollywood-Produktionen in nichts nachstehen.

Wenn Sie schon ein Fliegeras sind, übernehmen Sie die Aufnahmeleitung mit 8 Kameras, und filmen Sie Ihre Kunststücke unter den unglaublichsten Blickwinkeln.

Ist die Aufnahme im Kasten, dann gehen Sie ins Studio, um Ihre Bilder zusammenzuschneiden und anhand von 100 Geräuscheffekten und Musik die Tonspur zu gestalten. 15 bereitgestellte fertige Filme ermöglichen Ihnen, sich mit der Filmtechnik vertraut zu machen.




Für PC- Komplett in Deutsch



Exclusivvertrieb in Deutschland BOMICO

Gegen Einsendung von 5 DM (auch in Briefmarken) schicken wir Ihnen gerne eine 3,5" HD-Demodiskette zu. Bitte anfordern bei: **Bomico GmbH**, Stichwort "Stunt Island", Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach